HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 2 OKTOBER 1994

POWER UNLIMITED

f. 5,95
That's all Folks!
BF 115

PC * SEGA * NINTENDO * CD

GRATIS ACTRAISER POSTER



Profcheck
RINTJE RITSMA VS DE HULK



DRAGON'S LAIR 2



SYLVESTER & TWEETY



VIRTUAL BART

TIE-FIGHTER
THEME PARK
CHAOS ENGINE
MADDOG 2



Bloedspecial
SUPER STREET FIGHTER 2
STREETS OF RAGE 3
FATAL FURY 2 • BALLZ
KING OF MONSTERS 2



NIEUW(S)!





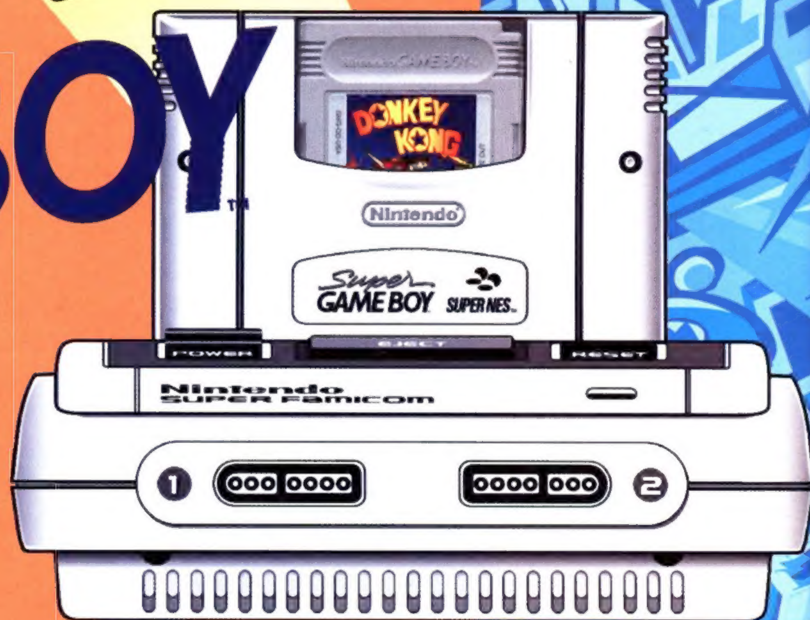
DE SUPER GAME BOY

Je houdt het niet voor mogelijk en toch is het waar! Binnenkort kun jij al je Game Boy videogames niet alleen groot op je TV maar ook in alle kleuren van de regenboog spelen. Want Nintendo komt in Nederland met een nieuw technisch hoogstandje: de SUPER GAME BOY.

De SUPER GAME BOY heeft veel weg van een Super Nintendo cassette. Je kunt hem dan ook gewoon in je Super Nintendo steken. Als je dan een Game Boy videogame in je SUPER GAME BOY stopt en je SuperNintendo aanzet geloof je je ogen niet: in plaats van het "vertrouwde" zwart/wit komen de beelden van jouw favoriete Game Boy games in schitterende kleuren tot wel 50 x zo groot op je scherm! Daar blijft het niet bij. Ook alle Game Boy geluidseffecten worden super, zeker als je een stereo TV hebt.

En of dat allemaal nog niet genoeg is kun je dankzij de SUPER GAME BOY voortaan ook nog eens zelf met je Super Nintendo controller (of muis) programmeren hoe "gekleurd" jouw bewegende beelden (en alles wat eromheen zit) eruit- zien!

Super GAME BOY™



Eerst zien, dan geloven? Natuurlijk! Vanaf september is de SUPER GAME BOY, die maakt dat er in één klap maar liefst 350 verschillende spellen voor de SuperNintendo zijn, bij jouw World Of Nintendo dealer te zien, te bewonderen ....
en natuurlijk te kopen. Net als de spinternieuwe, absolute topper "Donkey Kong", de allereerste van een serie - speciaal voor de SUPER GAME BOY ontwikkelde - Game Boy videogames!

NINTENDO. NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER PORTABLE POWER.

CAP, IK HEB JE!



NOG GEEN PU-ABONNEE? DAT IS PET!

ALS JE NU EEN JAARABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) KRIJG JE GRATIS DEZE SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN POWER CAP!

* Wil je wel een abonnement maar geen pet, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45. Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

POWER UNLIMITED

IK BEN DE ONOVERTROFFEN,

NOOIT VERSLAGEN,

DOOR IEDEREEN VEREERDE,

DOOR VELEN GEVREESDE,

ALLES BEZITTENDE,

MEEST AANTREKKELIJKE,

SUPER-STERKE, MEGA-DOPE,

EXTREEM GEWELDDADIGE,

DOOR ALLE VROUWEN AANBEDEN,

BOVEN-NATUURLIJKE ANGEL.

IK VERMORZEL IEDEREEN
DIE MIJ VOOR DE VOETEN LOOPT
OF MIJ LASTIG KOMT VALLEN
IN DE CHILL-OUT ROOM
VAN MIJN GIGANTISCHE PALEIS.

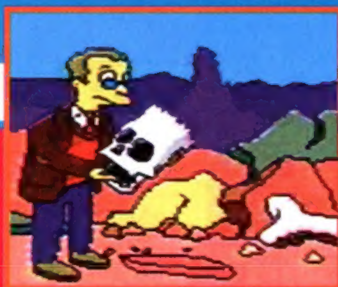


Dit nummer









Power Unlimited sprak met de sympathieke spierbundel uit Lemmer en vroeg hem zich te meten met een andere krachtpatser: The Incredible Hulk.

THE CHAOS ENGINE 32

Met behulp van zes zwaarbewapende huurlingen ging René op zoek naar The Chaos Engine. Na bloeddorstige kikkers, groepen kevers, wandelende handen, levensgevaarlijke Hagedis-mannen en spuwende vulkanen te hebben overleefd, belandde hij in de kelders van het landhuis van Baron Fortesque. Hoe dichter hij bij de helse machine kwam, hoe onheilspellender het gedreun van de machine...

TIE-FIGHTER 44

Gewapende vrede of een vernietigende oorlog? De keus is aan jou. In de inmiddels bekende strijd tussen de zogenaamde Goede Rebellen en de Slechte Keizerlijke Troepen kun je je aansluiten bij Keizer Palpatine en met behulp van je TIE-fighter de Rebellen bestrijden.

POWER PLAY 48

Vanaf dit nummer zal David verslag doen van de belangrijkste ontwikkelingen op hardwaregebied. In deze PU onder andere een draadloze controlpad een uitgebreid multimediapakket en een Power Plug voor de MegaDrive.



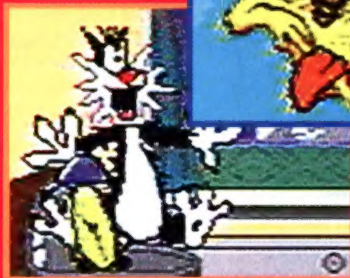
VIRTUAL BART 50

Bart is cool, down, dope en ouderwets lauw. Het spel is inventief, melig, afwisselend en lauw. Adam testte Virtual Bart en raakte enthousiast, verrukt, opgetogen en lauw.

SYLVESTER AND TWEETY 54

Een Kanarie-sandwich dat is alles waar Sylvester op uit is. Maar het scoren van een broodje Tweety is geen kattepis. Tweety is niet voor de poes. Voor Sylvester het beseft, is de vogel gevlogen en is zijn lunch niet meer dan een dooie mus, een kat in de zak. Beter één vogel in de hand...





COLUMN 81

In de maandelijks wisselende column is het deze keer de beurt aan Bjørn. Het gaat niet goed met die jongen. Hij schijnt schizofreen te zijn geworden. Huh, schizowat? Bjørn speelt z'n eigen psychiater, nou dan weet je het wel.

EN VERDER

Yo! Post, PJ's strip, Nieuws, Power Sales, Eeuwig Leven en veel, heel veel games.

Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!



Post zonder grenzen

Oke, de grens is voor mij bereikt. Nadat afgelopen maanden steeds weer het geweld in videogames in het nieuws was, kwam voor mij op een vrijdagavond de druppel. In een programma van Hans Böhm kwam een dame kankeren dat de Mortal Kombat arcade-kast met kerstmis onklaar gemaakt zou moeten worden. Beter was dat hij helemaal zou verdwijnen. Aan de andere kant stond een arcade-eigenaar die het tegendeel wilde bewijzen. Het zal wel bekend zijn dat hetzelfde personage brieven heeft geschreven aan Bill Clinton en Ruud Lubbers en wie weet aan wie nog meer. Wat ik nou maar niet kan snappen, is wie zij nou eigenlijk is om uit te maken wanneer een (arcade)spel voor ons te bloederig is? Als ik 's avonds tussen zes en half zeven de tv aanzet, zie ik niks anders dan onthoofde, verbrande, afgeslachte en gespietste lichamen. Zelfs een voetballer die twaalf kogels in zijn donder krijgt omdat hij de bal in eigen doel trapt. Tot overmaat van ramp begint de politiek zich er ook mee te bemoeien, terwijl die nog geen eens een fatsoenlijke regering kunnen vormen. En in plaats van vijfduizend man naar Rwanda te sturen, gaan ze rating-systeempjes maken. Dan vraag ik me toch wel even af in wat voor wereld wij leven!

S. Elshout, Sas van Gent.

■ *Naar aanleiding van jouw brief hebben wij ook maar even een briefje naar Bill en Ruud geschreven. Of ze een abonnement op Power Unlimited willen. Dan weten ze meteen dat zo'n rating-systeem toch geen zin heeft. We wachten met spanning op hun antwoord. Een brief aan Wim is in voorbereiding. Op mooi paars briefpapier. Dus als jullie binnenkort kamervragen over Power Unlimited op het acht uur-journaal horen voorbijkomen, dan weten jullie in ieder geval zeker dat ome Kok zich een Powerkid mag noemen. Hopelijk is het dan voorgoed afgelopen met die bloeddiscussie.*



Tekening: Ronald Quist, Klaaswaal

Agressief

Mijn moeder vindt dat ik agressief word van spelletjes. Natuurlijk word ik agressief, maar niet van die spelletjes maar van mijn moeder die constant zit te zeuren als ik Turtles Tournament Fighters op niveau 5 speel. Nou vraag ik mij af of anderen daar ook last van hebben?

Davy van Asten, Veldhoven.

■ *He Davy, kerel! Moeder zeurt een beetje, so what? Ouders zijn uitgevonden om te zeuren. Iemand die de Turtles op niveau 5 kan spelen, staat daar toch boven? Trouwens, jij mekkert toch ook niet over haar brei-clubje, kookcursus en Bridge-avond? Stay cool, en snel door naar niveau 6.*

Gezeur

Allereerst mijn eeuwige excuses aan het testteam dat ik in mijn vorige brief onterecht beschuldigd heb. Toch heb ik nog wat te klagen. Over Bjørn bijvoorbeeld. Super Turrican heb ik binnen een dag uitgespeeld. Een 9,1? Not! Een 8,5 klinkt beter en verlaag de speelbaarheid ook maar tot twee maanden. En dan het spel Mister Nutz. Krijgt een magere 7,1. Lul niet man! Dit spel is minstens een 8,5 waard. Je bent zeker niet verder gekomen dan die heks (eindbaas level 2). Eerst dat gezeur met Mario Kart en nu dit. Bjørn, knul, waarom geef je mij je baan niet of vraag je de powerprof niet om een kursus videogameologie? Van hem kun je nog wat leren!

Edwin van Wijngaarden, alias The Gamesmaster.

■ *Kritiek is best, maar we worden toch niet vals Edwin? Want over een mening valt te twisten, maar om die Mario Kart-affaire weer uit de sloot te halen, gaat ons veel te ver. Tester bij PU mag dan de mooiste baan van de wereld zijn, het vergt wel een ijzeren wil en getrainde spieren. Bjørn mag dan anatomisch, psychologisch en gameologisch in topconditie zijn, zelfs een jonge hollandse adonis (kom op, dames!) kent zo zijn twijfels. Zie zijn column op pagina 81. Lees en huiver! Dus Edwin, jouw excuses zijn welkom op Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam*

Vraag van de maand

Waarom zijn jullie met een computerblad begonnen?

Sander Koelewijn, Spakenburg.

Nou, Sander, dat is heel eenvoudig; om op dit soort vragen een antwoord te geven, natuurlijk!

Sensible

Kort geleden hoorde ik van een vriend dat jullie iets over Sensible Soccer hebben geschreven. De voldende dag ben ik meteen naar de kiosk gerend, maar daar lag al het nummer voor juli/augustus. Nu hebben wij een probleem. We vinden Sensible Soccer een mooi spel, maar we weten niet hoe we er uit kunnen komen. Er staat ook iets van 'line 4 word 3'. Ik hoop dat jullie een lijst met deze woorden kunnen sturen.

Anthony de Boer, Drachten.

■ *'line 4 word 3'... Aha! Kijk, Anthony, dit is nou een kopieerbeveiliging. Woord 3 van regel 4 vind je in de handleiding en voorkomt -hoe irritant het ook is- dat het spel illegaal wordt gekopieerd. Wedden dat je in die handleiding ook kunt lezen hoe je weer uit het spel komt? Dus ren voortaan liever eerst naar de gameshop en pas daarna naar de kiosk!*

Viltstiften?

Even een paar adviezen.
1) Het interview met Anita van 2 Unlimited is erg leuk. Doe meer van dit soort interviews. Ook de vormgeving van deze twee bladzijdes is prachtig. Al dat wit maakt een frisse indruk.
2) Maak Jouw Beoordeling tot een vast onderdeel van Yo! Post en bedenk er een vast logo voor. Yo! Post mag wat mij betreft ook meer ruimte krijgen.
3) De vernieuwde Powerkid-strip is erg leuk. Alleen vraag ik me vanaf het begin al af: Hoe wordt het ingekleurd? Volgens mij met viltstiften. De kleuren zien er onprofessioneel uit en dat kan natuurlijk niet in Power Unlimited.
4) Plaats geen spellen die een lager cijfer dan 6 krijgen. Zonde van de ruimte.

Niels 't Hooft, Leiden.

1) Vonden wij ook, maar het heeft niet geholpen. Anita zegt nog steeds 'nee' tegen een diner voor twee.
2) Het gaat de goede kant op, vind je niet?
3) Viltstiften? Doe effe normaal! PJ is een gerespecteerd topkunstenaar

POST

Sonic kunst



■ Jasper van der Aart uit Lisse is geen Mario-fan.

en gebruikt de modernste high-tech tekenapparatuur op de Macintosh. Tenminste, dat hopen we.
4) No way! Er is niets zo lekker als een lekker potje schelden en tieren.

3DO? Oh, 3DO!

Jullie plaatsen graag modern nieuws, heb ik het idee. Oke, hier is wat vers nieuws uit het land van de rijzende zon. Een aantal maanden geleden schreeuwden allerlei domme mensen van de grote bladen dat 3DO was geflopt. Prompt lezen we in elk Nederlands blad hetzelfde, helaas precies op het moment dat die uitspraak in de hele wereld wordt herroepen omdat 3DO na een wat beroerd begin zich zeer goed herstelt. De eerste software was inderdaad brandhout, de laatste titels laten echter al meer van de 3DO-mogelijkheden zien. Onlangs uitgekomen titels als The Horde, Madden Football en Super Wing Commander bewezen reeds dat de computer nog zo slecht niet is en de CES geeft aan dat ook de komende games zeer fraai zullen worden. Samurai Showdown en Orion Offroad zijn gegarandeerde toppers. Op het Japanse front doet 3DO het boven verwachting. Gelukkig maar, want de verwachtingen waren niet hoog gespannen. Vele grote jongens uit de hardware-wereld staan klaar om een 3DO-speler op de markt te brengen; AT&T, Samsung, Goldstar en Sanyo. De Japanse software liet in eerste instantie wat te wensen over. Ultra Man getuigt van goede gedachten, de uitvoering is echter miserabel. Dokter Hauzer is al een stuk beter en Life Stage is ook behoorlijk goed. Van alle kanten komen geruchten dat Capcom en Konami iets voor 3DO doen.
Trouwens, de Neo Geo CD zal eind 1994 in Japan op de markt komen. Bijna de hele Neo Geo-catalogus zal dan op CD verschijnen. Elke titel kost dan bijna net zoveel als een Super Famicon-spel. Overigens is de prijs van de Neo Geo-machine zelf ook flink gedaald.
Henk Moesker, Leek.

■ *We zijn benieuwd of het wat wordt met 3DO in Nederland. Officieel verschijnt de machine in september op de Nederlandse markt. Eerst zien, dan geloven. We houden je op de hoogte, desnoods fietsen we even naar Japan.*

Window fun

Dit is een diskettebrief. Ik heb het testteam getekend in Windows Paintbrush.
Rick Ransijn, Meer.

■ *Gewoon blijven oefenen, Rick.*

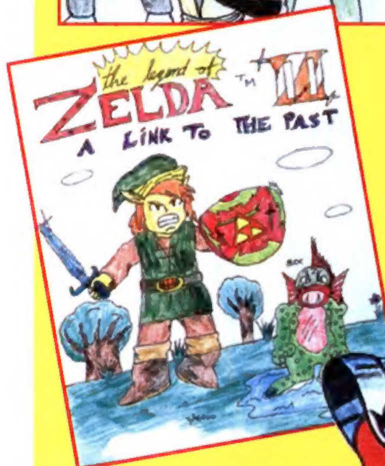
Amiga amigo

Jullie hebben een geweldig blad, maar kunnen jullie niet eens Amiga-software bespreken? En Ik wilde vragen of Power Unlimited geen spellen kan verkopen via postorder?
Gert-Jan.

■ *De Amiga wordt niet meer verkocht en hoort nu in het museum, want Commodore heeft het loodje gelegd. En nee, wij verkopen geen software; het testteam bestaat namelijk uit journalisten en niet uit marktkooplui.*

YO! KUNST

▲ Machiel Hulsbosch, Baarle-Nassau

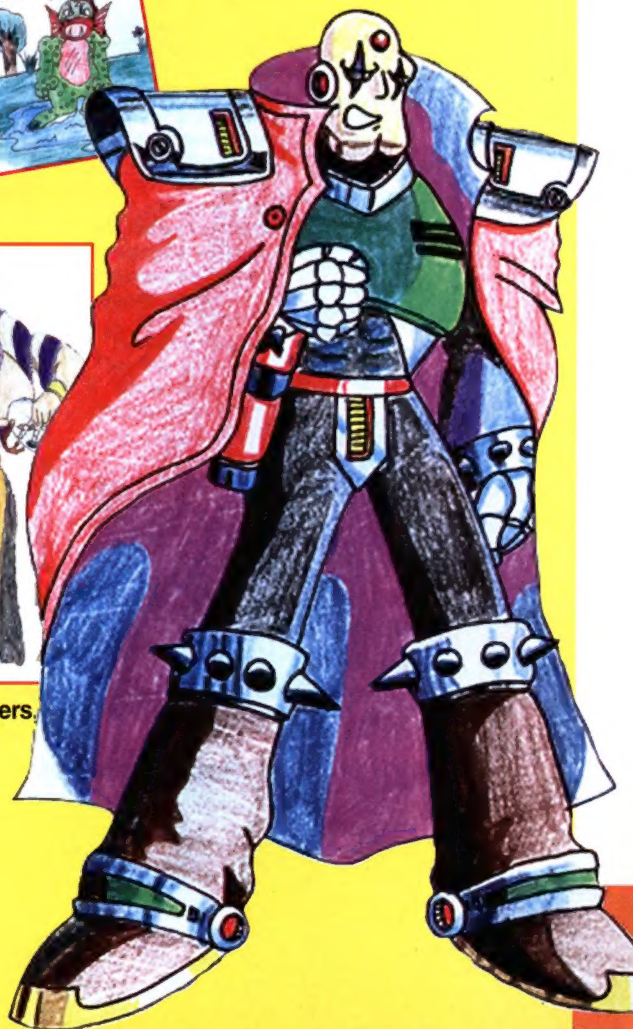


◄ Martijn van Best, Kaatsheuvel

▼ Simon Pinkster, Ureterp

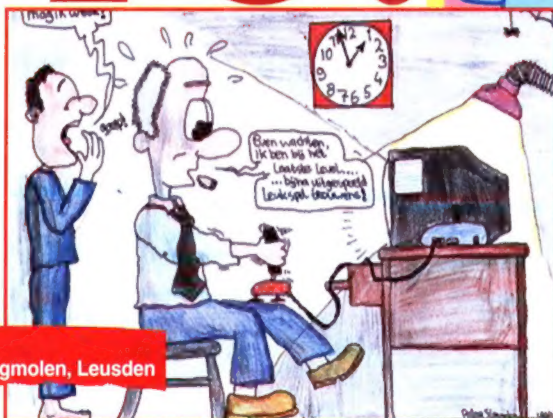


▲ Michael Zwagers, Den Haag



YO! POST





Tekening: Peter Slagmolen, Leusden

Jouw beoordeling

REVIEW

JUNGLE STRIKE

WRAAK
Jungle Strike begint waar zijn voorganger Desert Strike eindigt. Madman Kilbaba is vernietigd, maar zijn zoon Ibn Kilbaba wil wraak nemen op de Verenigde Staten. Druglord Carlos Ortega bezit het grootste prive-leger ter wereld en heeft ook nog een appeltje met de Yankees te schillen. Dus helpt hij Kilbaba om Washington D.C. in een nucleaire aanval te vernietigen.

MISSIES
Het is jouw taak als helikopterpiloot om ze te stoppen. je vliegt in de geavanceerde Commanche RAH-66. Behalve deze helikopter, bestuur je in sommige missies ook nog andere vervoersmiddelen: een hovercraft, een zwaar bewapende motor en een F-117 Stealth Fighter.



RAPPORT

GRAPHICS	9,6
GELUID	9
ORIGINALITEIT	9,6
SPEELBAARHEID	9,7

- Coole graphics
- Bediening perfect
- Afwisselende missies
- Nieuwe vervoersmiddelen

MEGA DRIVE
Prijs: f 149,00
Fabrikant: Sega

9,7





Jungle Strike behoort volgens mij tot de beste shoot 'm ups aller tijden. Het spel is mooier, groter en afwisselender dan Desert Strike.
Antoon Reker, Winsum

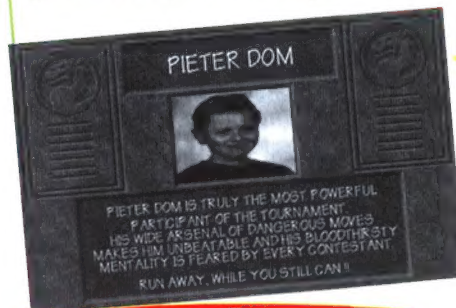
Uit de duim

Ik ben het zat. Elke keer als Power Unlimited een prachtig spel voor de SNES bespreekt, wil ik dat direct gaan kopen. Vertellen de winkeliers dat ze nog nooit van dat spel hebben gehoord! Zuigen jullie die spelletjes soms uit jullie duimen? Is het nu een review of preview als ik zo'n spelletje pas vier maanden later tegenkom? En nog iets, jullie kunnen niet eens een normaal antwoord geven op de lezersbrieven. Neem nu die brief van Daniel Klein. Die jongen vraagt zeer beleefd of jullie geen naaktfoto in de PU willen plaatsen en jullie beginnen te zeiken hoe je een brief moet schrijven. Stop dan toch met Power Unlimited en stel het boek 'Hoe leer ik schrijven met een woordenboek' samen. Ik wil het ook nog even hebben over de bladzijde met het testteam. Waarom staat er bij Kees geen normale foto, maar een mislukte kruising van Dick Advocaat en Kuifje?
Ruben de Voogdt.

■ *Laat Dick het maar niet horen!*

Ha, ha, ha?

Wat hebben de lezers nou aan die verhaaltjes bij elk spel? Bij die voetbalspellen bijvoorbeeld. Kunnen jullie geen gewone besprekingen schrijven? Nee, die opschepperij van 'een ongelofelijke redding, blah, blah, blah' moet erbij. In België noemen we dat 'een dikke nek hebben'. (Ja België. hahahahaha, 1-0, hahahahaha!).
PS: Ik heb een paar collages gemaakt die jullie natuurlijk mogen plaatsen.
Pieter Dom, Lier, België.



Collage: Pietre Dom, Belgie

■ *Als België zo'n geweldige voetbalnatie is, waarom komt de beste Belg dan in Eindhoven voetballen? Ha, ha, ha, ha! Dikke nek, drie bier!*

Przewalski

Waarom noemen jullie het juni-nummer een Przewalski-De-Benelux-Gamesmagazine? Want Przewalski dat is een Poolse paardensoort. Nou denk ik niet dat er zoveel paarden het blad lezen.
Jasper van der Aart, Lisse.

■ *Als zwijnen, apen, ezels en ratten Power Unlimited lezen, waarom dan geen paarden?*



Tekening: Frans Bijkerk, Maastricht

Unlimited Mortal Guide

Frans Bijkerk uit Maastricht is niet de enige die ons zijn Mortal Kombat-tips opstuurt, maar omdat hij ze zo smakelijk heeft verpakt in een heuse Unlimited Kombat Guide drukken we hier zijn getekende cover toch maar even af.
En ehh, Frans, bedankt!

POWER UNLIMITED INTRODUCEERT: De Power Shop!

Exclusief voor onze lezers hebben we een aantal artikelen geselecteerd die je voor een aantrekkelijke prijs via Power Unlimited kunt bestellen*.



POWER UNLIMITED T-SHIRT
F 17,50
Een collectors item. Dit PU-shirt, met onze eigen Powerkid erop, is door PJ ontworpen en in een beperkte oplage gedrukt. Wees er snel bij!



PORTABLE RADIO
F 25,-
Speciaal voor Power Unlimited gemaakt: de Portable Power Radio. Nog kleiner dan een Game Boy cartridge maar met een groots geluid. Deze radio zoekt automatisch alle FM-zenders bij jou in de buurt op.

HOE BESTELLEN?
Stuur ons een giro- of bankcheque met daarop een handtekening en het bedrag van het bestelde artikel. Stuur de cheque in een gesloten envelop naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
Je krijgt je bestelling dan zo snel mogelijk toegestuurd.

** Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten!*



DUIKHORLOGE
F 35,-
Voor iedereen die bij de tijd wil blijven: een te gekke sportwatch met maar liefst tien functies. Compleet met stopwatch, verlichte display, maand-, dag- en datumaanduiding, digitale uur-en minuten alarminstelling enz. enz. en je kunt er ook nog eens op zien hoe laat het is!



VIRTUA RACING POSTER
F 10,-
Voor op je kamer een poster ter grootte van 40 bij 60 centimeter met daarop een vet aktie-moment uit dit populaire race spel.



POWER UNLIMITED CAP
F 15,-
Waanzinnige cap, voor een limited prijs. Voor nop kan ook. Dan even pagina 3 openslaan.

NIEUW !





Donkey Kong COUNTRY

Nintendo heeft grote plannen voor kerstmis. Rond die tijd moet Donkey Kong Country in de winkels liggen en voor een kleine revolutie op het SNES-platform gaan zorgen. Zagen we kort geleden de populaire aap al even op de Super Game Boy voorbij komen, Donkey Kong Country blinkt uit in verbazingwekkende graphics die veel weg hebben van de kwalitatief hoge beelden zoals we die volgend jaar op Nintendo's Ultra-64 mogen verwachten. Dat is minder vreemd dan je zult denken, want ook het nieuwe Donkey Kong-avontuur is (net als de komende 64-bit games) ontwikkeld op de dure Silicon Graphics-machines. Naast de prachtige plaatjes en soepele animaties, bevat het spel meer dan honderd levels, inclusief bonus-ruimtes, verborgen levels en de hulp van een hulpje in de SNES-huishouding; de chimpansee Diddy Kong. Alles wordt gepropt op een 32-megabyte cartridge. We houden je op de hoogte.

Doomsday nadert

Zet 10 oktober in je agenda, want dit is de datum waarop wereldwijd Doom II wordt gelanceerd. Aan de opzet van het spel zal weinig veranderen, wel kunnen we verbeterde graphics verwachten, nieuwe wapens en meer geduchte tegenstanders. Minder mooi is het feit dat er waarschijnlijk geen shareware-versie van Doom 2 zal verschijnen, maar dat alle levels via de bekende kanalen moeten worden gekocht. Natuurlijk zullen we in de volgende PU uitgebreid stilstaan bij het vervolg van deze razend populaire spelreeks.

MEER DOOM

Doom 1 verslaafden die zo langzamerhand elk monster en elke steen van de bedreigde kolonie van binnen en van buiten kennen, kunnen zich al eerder dan Doomsday gaan voorbereiden op een nieuwe serie bloederige veldslagen. Er is namelijk een CD uitgebracht, de Mega Doom CD-ROM, waarop maar liefst 385 nieuwe levels staan voor de commerciële versie van Doom. De nieuwe levels zijn niet gemaakt door Id Software, de uitvinders van het spel, maar door liefhebbers uit alle windstreken die bezig zijn geweest met Doom-editors. Dit zijn programma's waarmee iedereen die er zich een beetje in verdiept en z'n fantasie gebruikt zelf nieuwe Doom-levels kan maken. Wie de CD aanschaft kan hier direct zelf ook mee beginnen, want naast de honderden nieuwe levels staan er op Mega Doom verscheidene van dit soort programma's. Helaas hebben niet alle editors een even vanzelfsprekende werking. Vooral als je aan het werk gaat met een DOS-gebaseerde editor kan een bruine of zwarte band in MS-DOS het werk aanzienlijk versnellen. Handiger is het daarom om je eigen levels te maken met een Windows-editor, waarvan er ook een paar op de CD staan.

Minstens net zo leuk als de level-editors zijn de bijgeleverde programma's waarmee je zelf GIF-plaatjes in Doom kunt importeren en een programma dat je in staat stelt de 'Things', oftewel alle voorwerpen en monsters, te veranderen. Om het helemaal af te maken kun je als laatste stap je eigen gekozen of gemaakte geluiden aan Doom toevoegen. Je kunt je afvragen of dat niet gaat vervelen, een spel met in principe een oneindig aantal levels. Dat hangt er maar vanaf hoe fantasievol je bent. Zo troffen we op de CD onder meer een level aan met een metrostation, een canyon, een moerasbos, een hockeyveld, een kantoorgebouw en twee gewone woonhuizen, inclusief keuken, slaapkamer en zwembad in de tuin. Gaan dat soort dingen je ook vervelen, dan zit er waarschijnlijk niets anders op dan je computer te verkopen en een serieus en verantwoordelijk mens te worden.



THE FLINTSTONES TERUG

We konden er op wachten. Kort na de recente Flintstones-games (zie Power Unlimited van juli/augustus) verscheen de bioscoop-versie van de klassieke Hannah & Barbera tekenfilms en binnenkort zal er ook van die film weer een game worden uitgebracht. Het gaat maar door. Deze nieuwste Flintstones-variant van Sony is wederom een platformspel waarin de hoofdpersonen ook inderdaad op de acteurs uit de film lijken (vergelijk Fred maar eens met John Goodman). Zelfs de muziek hebben de producenten van de Hollywood-soundtrack geleend. Er zijn zeven levels, elk voorzien van meerdere sub-levels. Onderweg tref je vijandige Neandertalers, dino's, monsters en andere obstakels uit de Steentijd.



NIEUW!

GAMES, GAMES, GAMES

Trek de knip maar vast open, sla je spaarvarken aan diggelen, eis zakgeldverhoging en neem een extra krantenwijk, want de komende maanden gaan je een hoop geld kosten. Tenminste, als het aan de software-ontwikkelaars ligt en je je laat verleiden door hun nieuwste games. De laatste maanden zullen worden overspoeld door een ware lawine aan nieuwe releases. Gaven we in de vorige PU de laatste stand van zaken op het hardware-front, nu doen we een rondje software met de belangrijkste titels die dit najaar zullen verschijnen. Lees en huiver.



Mickey Mania

In december zien we vriend Mickey weer eens op het SNES en Mega Drive-platform voorbij huppelen. De muis houdt Euro Disney even voor gezien en verrast ons met een fraai uitgevoerde tocht door zijn zestig-jarige carriere. Het platformspel kent een aantal verrassende 3D-actie levels en animaties, oude bekenden als Pluto en veel levels die terugverwijzen naar zijn jongere jaren (zwart-wit films, z'n eerste kleurenfilm en Amiga-computerspel). In totaal hebben de ontwikkelaars zes afleveringen van de bekendste Mickey-cartoons in Mickey Mania verwerkt.



(Advertentie)

Winkelen op CD-ROM



Homesoft uit Haarlem en het Amsterdamse Computercollectief zetten sinds een poosje hun complete software-catalogi op CD-ROM zodat je thuis op je gemak kunt rondneuzen tussen de games uit hun gigantische leverbare voorraad. Computercollectief's CC-CD 1 bevat de prijslijst van alle softeware (spellen en zakenlijke pakketten) en boeken. Bovendien staan er op deze dubbel-CD demonstratieversies van onder andere enkele Sierra Sneak Peeks, SimFarm en de Microsoft Home-serie (met o.a. MS-Golf en Flightsimulator 5.0), Man Enough, Sail Simulator, Bridge Champion, en demo's van serieuze software als WordPerfect 6.0 voor Windows en Lotus 1-2-3 4.0 Windows. De CC-CD1 kost vijftien gulden en is te koop in de winkels van het Computercollectief.
Importeur en distributeur Homesoft heeft eveneens de hele voorraad PC-games op CD gezet. Hun catalogus draait onder Windows en bevat verschillende zoekingangen (prijs, titel, producent). Elk spel beschikt over een eigen beschrijving, inclusief de benodigde systeemeisen. Verder worden zo'n 150 titels opgesierd met schermfoto's. Zelfs van nog niet verschenen titels als The 11th Hour (verschijnt in oktober) is al beeld te zien. Ook de Homesoft-CD bevat een fikse hoeveelheid demo's, waaronder een aantal speelbare versies. We noemen er een paar: Beneath A Steel Sky, Outpost, TIE-Fighter, Theme Park en Mechwarrior 2. De CD-ROM kost f 9,95 en is te koop bij alle, bij Homesoft aangesloten winkelketens (o.a. Dixons, V&D, Vobis).



Microsoft in space

De hele wereld hebben we al rondgevlogen in Microsoft Flight Simulator 5.0, en nu willen we wel eens de ruimte in met Space Simulator, de zeer lang verwachte sim die ons moet wijsmaken dat we niet achter ons bureautje ons werk zitten te doen, maar duizenden kilometers hoog in de ruimte ons zitten te verbazen over het vele verkeer dat je daar tegenkomt. Dat willen we dus, ware het niet dat zelfs voor softwaregigant Microsoft de wet van de afremmende voorsprong geldt: hoe groter de aangekondigde titel, hoe langer het uitstel. Ook deze maand kregen we dus geen Space Simulator van Microsoft. We kregen een heel korte demo die ons gek van verlangen moest maken. Helaas bestond de demo uit een stuk of vijf stilstaande plaatjes waarvan niemand van de PU-redaktie steil achterover viel, al was het maar omdat het extreem moeilijk is aan de hand van stilstaande plaatjes te bepalen hoe iets in de praktijk vliegt. Toch willen we ze jullie niet onthouden.

Jurassic vervolg

Het wemelt van de vervolg-games of 'sequels' zoals de Amerikanen ze noemen. Is het gebrek aan fantasie of heeft het alleen commerciële redenen dat de belangrijkste titels steeds opnieuw worden gerecyceld? Ieder, beetje suksesvol spel krijgt een 2 en later een 3 achter z'n naam staan. Double Dragon is bijvoorbeeld al bij editie vijf, terwijl de makers van Steer Fighter ook nog eens strooien met termen als 'Super' en 'Turbo'. We worden er gek van. Zo wordt er op dit moment hard gesleuteld aan het vervolg op Jurassic Parc. Hier zijn al vast wat beelden uit J.P.2, meer details volgen in een komende PU want voordat je het weet horen we de eerste geruchten over deel 3, 4 en 5. En wedden dat er ook een vervolg op de bioscoopfilm komt?





NIEUW !

MEER WERK
in uitvoering

Hier volgt een selectie van een aantal belangrijke releases voor de rest van dit jaar.
OCEAN: **Jungle Strike** (CD32); **Inferno** (PC, CD-ROM); een space sim-adventure met fraai beeld en geluid.; **Central Intelligence** (PC, CD-ROM); spannend onderzoek naar goed en kwaad.
ELECTRONIC ARTS: **Urban Strike** (MegaDrive); de opvolger van Jungle Strike; **PGA Tour Golf 486** (CD-ROM); met gedigitaliseerde beelden op interactieve 3D golf-course.
MINDSCAPE: **Val D'Isere** (SNES); sneeuw en snelheid tijdens deze wintersport.
BULLFROG: **Theme Park** (MegaDrive, SNES); PC-versie wordt besproken in deze PU.
INTERPLAY: **Boogerman** (MegaDrive); Hij is groen, hij is wild, hij is Boogerman.
ELITE: **Powerslide** (PC, CD-ROM, SNES); Grote concurrrent voor Stunt Race FX; **Virtuoso** (CD-ROM); Virtual adventure als rock & roll held in de 21e eeuw.
CODEMASTERS: **Micro Machines 2** (MegaDrive); racen in het klein; **Psycho Pinball** (MegaDrive); Een flipperkast om gek van te worden; **Ernie Els** (Game Gear); Jong golf-talent sluit gamecontract; **Dino Racer** (MegaDrive); Step on it, dino-baby.
VIRGIN: **Lion King** (NES, SNES, Game Boy, MegaDrive, Master System, Game Gear, PC); Populaire Disney-titel wordt met veel kabaal aangekondigd; **11th Hour** (CD-ROM, MAC); Langverwachte opvolger van The 7th Guest; **American Tale** (SNES); Muis Fiefel op pad; **Beauty & The Beast** (SNES); Mooi en lelijk; **Cannon Fodder** (MegaDrive); zoek en vernietig de vijandelijke kampen.
SONY: **Mickey Mania** (SNES, MegaDrive); Disney-held stap uit cartoon; **Jurrassic Park 2** (SNES, MegaDrive); Meer dino's, meer knallen; **The Flintstones** (SNES, MegaDrive, Game Boy); Dit keer een aftreksel van de bioscoop-versie; **Double Dragon 5** (MegaDrive & SNES); Meer knokgeweld; **Mighty Max** (MegaDrive & SNES); Platform-mania; **Brett Hull Hockey** (SNES); Mannen van het gladde ijs; **Beastball** (SNES); Amerikaans voetbal zonder regels.
LUDI: **Sea Quest DSV** (SNES, Game Boy); Avontuur onder de zeespiegel; **Streetracer** (SNES); Leuke Mario Kart-variant
SEGA: **Jurrasic Park** (Mega CD); Eindelijk. **Ecco 2** (MegaDrive); Langverwachte opvolger van een klassieker. **Sonic & Knuckles** (MegaDrive); Meer Sonic-levels in een heel opvallende cartridge; **Tazmania 2** (MegaDrive); Het beest is terug.
KONAMI: **Sparkster** (SNES, MegaDrive); Fraaie platforms en muziek; **Lethal Enforcers 2** (MegaDrive); Dodelijk knalwerk; **Probotector 2** (MegaDrive, Game Boy); Meer dodelijk knalwerk; **Acme All Stars** (SNES); Cartoons spelen een potje voet- en basketbal; **Animaniacs** (MegaDrive); Mickey look-a-likes in grappig platformpje.


Mighty Max


Football zonder regels in Beastball.


Meer knokken in Double Dragon 5.

(Advertentie)

EVEN VOORSTELLEN

Wie kent ze niet, de helden uit Power Unlimited's eigen testteam? Jonge honden zijn het. Als ondervoede Pitbulls bijten ze zich vast in de allernieuwste games. Soms grommen ze van tevredenheid en wordt het spel in een hap verslonden, soms kent hun woede geen grenzen en worden de catridges, floppy's en cd's meedogenloos verscheurd. Altijd fair, nimmer vals, toch gevaarlijk. Want eenmaal beet dan laat Power Unlimited nooit meer los.

BETER WETEN?

Laat ook je tanden eens zien. Grom, kwijl, bijt of blaf! Het asiel, sorry, de redaktie, staat open voor jullie mening. Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM



ADAM

Wat een kamera al niet kan doen! Toen Adam hoorde dat hij alweer op de foto moest - dit keer met pet - kreeg fotograaf David een luid gevloek naar z'n hoofd geslingerd. 'Welke eikel...', schreeuwde hij vertwijfeld. 'Het opperhoofd...', antwoordde David verontschuldigend en drukte af. Beng!

SPEL VAN DE MAAND:
VIRTUAL BART MEGADRIVE



BEN

Ben houdt wel van foto's, liefst van zichzelf. 'Mag ik ook op de cover?' Nee Ben, liever niet. Nou, dat hebben we geweten!

SPEL VAN DE MAAND:
TIE-FIGHTER PC



BJØRN

Bjørn denkt na over de zin van het bestaan. In zijn column beschrijft hij het schizo-leven van een talentvol PU-reporter. Bjørn leeft met twee petten. Toch drukken we er maar eentje af. Sterkte.

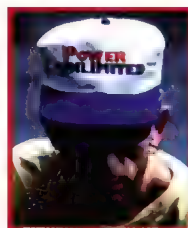
SPEL VAN DE MAAND:
DRAGON'S LAIR 2 CD-I



DAVID

Verzinnen ze op de redaktie weer zo'n leuke, razend creatieve PU-rubriek met de leuke en razend creatieve naam Power Play. Het gevolg: alle beschikbare pc's en spelconsoles gaan nu gauw achter slot en grendel als David in de buurt is. Want David is een leuke, maar ook razend creatieve jongen.

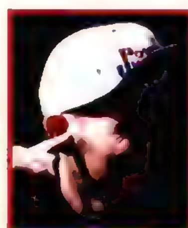
HARDWARE VAN DE MAAND:
POWERPLUG MEGADRIVE



MICHAEL

Die pet past ons allemaal, was het motto. Fout. Overigens, lijkt-ie nu op Peppi of juist Kokkie?

SPEL VAN DE MAAND:
THEME PARK PC



KEES

Deadlines gaan bij Kees meestal het ene oor in en het andere Oor uit. Maar Kees gaat zijn leven beteren. Zegt hij. Had er al wat op gevonden. Zegt hij. Moet de foto maar afwachten. Zegt hij. De vraag is dus: komen ze er niet meer in of gaan ze er niet meer uit? En wat gebeurt er met die vieze vinger?

SPEL VAN DE MAAND:
MORTAL -WAT ANDERS?- KOMBAT II



THOMAS

Thomas is en blijft een rustige jongen. Nog een foto? Geen probleem. Test van de Dune Mega CD een maandje doorschuiven? Vooruit. Echt, Thomas is de ideale redakteur. En schoonzoon, denken we. Dus Powerbabes, kom maar op met die huwelijksaanzoeken.

SPEL VAN DE MAAND:
TOP HUNTER NEO GEO



RENE

René woont in Almere en dat is niet alleen onhandig (en pet voor foto's) maar ook uiterst vreemd. Want welke gezonde, verstandig denkende Nederlander woont nu voor z'n plezier in Almere? Of zou René in het geniep trainen voor de triatlon?

SPEL VAN DE MAAND:
CHAOS ENGINE
SNES/MEGADRIVE

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:

ED

Ed is onttroond als Amsterdams kartkampioen. Geen nood, want nu wacht de Formule 1. Sneller dan Schumacher, geroutineerder dan Verstappen en veiliger dan Senna scheurt hij van circuit naar circuit. Zijn grote voorbeeld? Super Mario! Mario? Ja, Andretti natuurlijk.

SPEL VAN DE MAAND:
MARIO ANDRETTI
SNES

EDWIN

Geïnspireerd door Ed, ging ook hoofdrace-acteur Edwin vol op het gas. Hij vergat alleen dat een Renault 5 (bouwjaar 1827) niet is gemaakt voor snelheden boven de 220 Km/uur. Resultaat; opgeblazen motor en veel, heel veel rook. En dan is Utrecht - Amsterdam best wel ver lopen.

MARTELING VAN DE MAAND:
BLAREN PRIKKEN.

HET RAPPORT

Het PU-rapport geeft bij ieder spel aan hoe de punten worden verdeeld. Zo krijgen alle titels een cijfer voor de kwaliteit van het beeld, het geluid, de speelbaarheid en originaliteit. Bovendien worden de plus- en minpunten netjes voor je op een rijtje gezet. Verder bevat het rapport informatie over het type spelcomputer waarvoor het spel geschikt is, de naam van de fabrikant en de uiteraard de prijs van het spel. Die prijzen zijn overigens altijd advies-prijzen (inclusief btw). De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden. Tenslotte vermeldt het jury-rapport het alles beslissende eindcijfer.



POWER PREMIUM

De games die van Power Unlimited's testteam een 8 of hoger krijgen, mogen rekenen op het predikaat POWER PREMIUM. Hollywood heeft z'n Oscar, rock & roll doet het met een Grammy, maar spelspelend Nederland gaat plat voor de POWER PREMIUM. Het is een eretitel voor iedere producent en een koopgarantie voor alle gamers. Want een POWER PREMIUM staat voor kwaliteit en uren spelplezier.

EINDOORDEEL

Zoals altijd velt Powerkid het eindoordeel over de geteste games in Power Unlimited:



Rapportcijfers tussen 8 en 10: POWERKID gaat uit z'n dak. Ren meteen naar de winkel, want dit spel moet je hebben. Alleen SUPERGAMES worden beloond met een Power Unlimited POWER PREMIUM.



Rapportcijfers tussen 6 en 8: POWERKID is enthousiast. Prima spel, goed verzorgd en lekker lang speelbaar. Niks mis mee.



Rapportcijfers tussen 5 en 6: POWERKID twijfelt. Niet slecht, maar ook niet echt goed. Oppassen dus.



Rapportcijfers tussen 1 en 5: POWERKID waarschuwt. Niet kopen, want dit spel krijgt een dikke onvoldoende.

Dank! Dank!

Games en testapparatuur werden ter beschikking gesteld door:

ATARI
Vianen (03473-77272)

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-17044)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (020-6077125)

LUDI GAMES
Brussel (00-3227352181)

PHILIPS CONSUMER ELECTRONICS
06-8406 (20 cnt/min.)

WALOP ELECTRONICS
Rotterdam (010-4623478)

BALTIMORE
Genk (00-3289303762)

GW-TRADING
De Bilt (030-200904)

VOOR 189,- BLIJFT ALLEEN DE SCHEIDSRECHTER ZWART/WIT.



Als het in 't echt zo is, dan hoort het ook zo op je scherm. Daarom is de Game Gear van Sega (in tegenstelling tot andere draagbare spelcomputers) uitgerust met een haarscherp en verlicht LCD kleurenscherm, zodat je in het donker gewoon kunt doorspelen. Daarom heeft ie een hoofdtelefoonaansluiting met stereogeluid. Daarom komen alle topspellen ook uit op de Game Gear. Waarom nog tobben met zwart/wit als het ook in kleur verkrijgbaar is? Daarom!

SEGA

BEAT US IF YOU CAN.

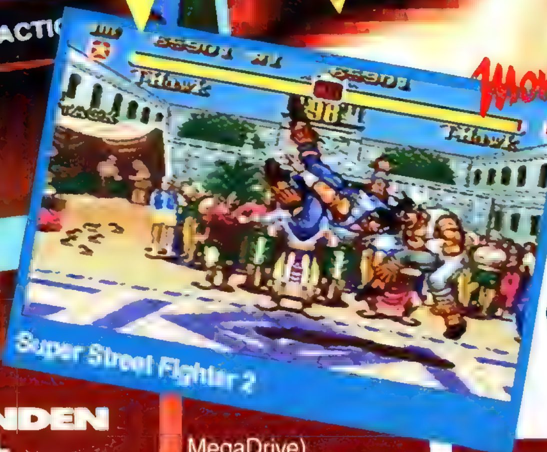
NINJA'S ZONDER GRENZEN




Fatal Fury 2


Streets of Rage 3


Ballz


Super Street Fighter 2

TOP 10

Hier is de persoonlijke top-10 van Power Unlimited's eigen meesterninja Kees. Doe er je voordeel mee!

1. Samurai Showdown (NEO GEO/ARCADE)
2. Mortal Kombat (MEGADRIVE)
3. Streetfighter 2 (SNES)
4. Clay Fighters (SNES)
5. Virtua Fighting (ARCADE)
6. Mortal Kombat 2 (MEGADRIVE)
7. Art Of Fighting 2 (NEO GEO/ARCADE)
8. Ballz (MEGADRIVE)
9. Best Of The Best (SNES)
10. Brawl Brothers (SNES)

DE DOOD

Een goed vechtspel is als een potje schaak. Je moet je eigen zetten goed overdenken en tegelijkertijd bedacht zijn op de moves van je tegenstander. Het vergt concentratie, oefening en vooral strategie. Waar de critici van games zich vaak op verkijken, is de geweld-factor. De heren en dames met hun zogenaamd opvoedkundige fatsoensnormen kunnen maar niet goed begrijpen dat iemand het leuk vindt om zijn tegenstander op het scherm een vernederende en gruwelijke dood te bezorgen. Voor ons gamers is de computerdood simpelweg de beloning voor het vakkundig gebruik van de juiste moves. Hoe soepeler je de controlpad beheerst, des te wreder je je tegenstander toetakelt. Of dat nu gepaard gaat met liters bloed en rondvliegende ruggegraten (zoals in Mortal Kombat) of op een komische manier in het nieuwe spel Ballz) maakt in principe niet uit. Zolang er aan het eind maar wordt afgerekend.

HANDEN VOL

De twee absolute toppers van dit moment zijn natuurlijk Mortal Kombat 2 en Super Street Fighter II. Beide games zijn flink opgewaardeerd en uitgebreid met nieuwe moves en karakters, genoeg om de koude wintermaanden mee door te komen. Vorige maand gaven we in Power Unlimited de primeur van Mortal Kombat II (SNES en MegaDrive), deze maand pakken we in deze bloedspecial nog even verder uit met tests van Super Street Fighter 2, Streets Of Rage 3, Fatal Fury 2 en Ballz. En als je denkt dat we daarmee voor de rest van het jaar wel genoeg bloed hebben gezien, dan heb je het goed mis. In de komende Power Unlimiteds vechten we keihard door met de allernieuwste beat 'm ups, zoals de Game Boy- en Game Gear-versies van Mortal Kombat 2, maar ook met langverwachte titels als Virtua Fighting, Ways Of The Dragon, Double Dragon 5, World Heroes en Samurai Showdown. Kortom, de leunstoel-ninja's zullen voorlopig hun handen wel weer vol hebben. Genoeg gekletst, Let's fight!

KEES

SUP
STREET F



Waarom krijgen we nou geen Street Fighter 3 en waarom krijgen we eerst Street Fighter Turbo en Championship en dan nog eens Street Fighter Super? Het lijkt wel of ze bij Capcom bang zijn om iets nieuws te proberen. Voorzichtig zetten zij bij Super SF2 vier nieuwe world warriors in en geven ze de oude garde mondjesmaat een paar nieuwe moves. Veel te krenterig. Ik wil zo langzamerhand wel een compleet nieuw spel!

RAPPORT

GRAPHICS	9^{5}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	7^{0}

- ▲ Veel keuze
- ▲ Vette graphics
- ▼ Weinig nieuwe moves
- ▼ De drieknoppige segapad

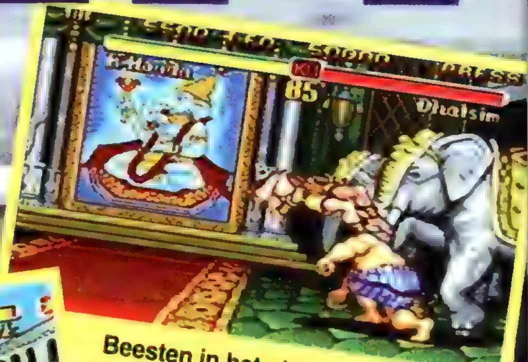
MEGADRIVE
Prijs: f 185,-
Fabrikant: Capcom

8^{4}

ALS BESTE GETESTE
Power Premium
POWER UNLIMITED



Opstootje trekt veel volk.



Beesten in het nieuws.

DOKKEN!

Natuurlijk is en blijft Street Fighter een klassieker en natuurlijk is het ook hoogst leuk om Super Street Fighter te spelen. Niet alleen heb je meer keuze uit warriors en moves maar ook de speelbaarheid is erop vooruit gegaan en de snelheid is net als bij SF2 Turbo instelbaar. Grafisch heeft Capcom ook fiks uitgepakt. De animatie is vloeiender en vetter. De vier nieuwe karakters, Dee Jay, T. Hawk, Fei Long en Cammy mogen zich met recht Super Street Fighters noemen. Vooral Fei Long en Dee Jay zijn geducht om mee aan de slag te gaan. Een ander nieuw element in Super SF2 is de manier waarop er punten vallen te verdienen: voor de eerste aanval en voor combo's wordt je rijkelijk beloond. Als ik eerlijk ben is Super Street Fighter 2 de beste uit de hele cyclus. Dat is dus balen als je zowel de gewone als de Turbo-versie hebt aangeschaft om dan nu te horen dat je weer over de brug moet komen.

Laten we eerlijk zijn, Capcom had er toch echt wel een grotere klapper van kunnen maken. Natuurlijk is en blijft Street Fighter 2 een van de leukste spelletjes, maar ik had van deze zogenaamde Super-versie toch veel meer verwacht.
KEES

DEE JAY

Dee Jay is de halfbroer van Dancehall-vedette Shabba Ranks, maar zoals veel bloedverwanten van mega-stars en heeft Dee Jay het nooit gered in de muziekindustrie. Uit pure frustratie heeft hij zich sindsdien helemaal gestort op het kickboxen. Dee Jay's unieke vechtstijl, die hij zelf de Bingle noemt, is een combinatie van geraffineerde martial-arts en hypnotiserende reggae-ritme's.

T.HAWK

De Indiaan Thunder Hawk is door M.Bison's Shadowlaw van zijn voormalige land verdreven. Hoewel Thunder Hawk van de imposante Chipe-stam is, heeft hij gezworen om bij het World Warrior Tournament Bison's scalp te nemen. Speciaal voor deze gelegenheid heeft Hawk zijn strijdbijl weer op zijn rommelzolder opgegraven.

CAMMY

Deze blonde stoot is de vrouwelijke versie van James Bond. Jaren geleden verloor zij na een bijna fataal ongeluk haar geheugen. De Britse geheime dienst, die de bewusteloze Cammy voor de deur van hun kantoor aantrof, sloeg meteen een slaatje uit deze situatie en nam de goedgebouwde dame in training.

RYU

De grote favoriet van het World Warrior Tournament. Ryu is de laatste afstammeling van de Aso-ninja's. Het enige doel van deze vechtmachine is vechten.

M.BISON

Mark Bison is de grootste rotzak uit het hele spel. Zijn internationale criminele organisatie Shadowland is verantwoordelijk voor een groot deel van het leed op de wereld. Over zijn geschiedenis is weinig bekend behalve dan dat, toen hij als achttienjarige werd afgekeurd voor militaire dienst, de stoppen in zijn bovenkamer definitief doorsloegen.

SAGAT

Deze Thaise bokser heeft een zware hersenbeschadiging opgelopen bij het zien van Jean Claude van Damme's film Kickboxer. Hij was zo geschokt door de manier waarop zijn levensovertuiging aan het grote publiek werd voorgeschoteld dat de helft van zijn brein direct doorbrandde.

VEGA

Onze mooie jongen uit Spanje kan nog steeds niet genoeg van zichzelf krijgen. Hij was







bijna gediskwalificeerd toen Cammy hem het naakt controleerde op het damestoilet.

BALROG

Deze homeboy uit Brooklyn ging in het verleden door het leven als Tyson. Hij genoot wereldwijde faam als kampioen zwaargewicht maar ging ten onder toen hij na een uit de hand gelopen afspraakje zes jaar de gevangenis in moest. Hij heeft inmiddels zijn naam veranderd in Balrog. Bijgestaan door nieuwe spirituele krachten hoopt de bokser zijn titel te heroveren.

DHALSIM

Niemand weet of Dhalsim de reïncarnatie van Ghandi is. Deze keer echter

Vuurspuwend, teleporterend en vooral veel mediterend hoopt deze geweldenaar de competitie te winnen.

ZANGIEF

Deze Russische metaalwerker heeft het niet makkelijk gehad na het vorige toernooi. Teruggekomen in eigen land kwam hij tot de schokkende conclusie dat de communistische welvaartsstaat een derde-wereldland was geworden. Gewapend met een collectebus keert hij nu terug naar de battlegrounds.

CHUN LI

Deze Chinese dame is eigenlijk de enige die het een beetje rustig heeft gehouden. Ze is samen met haar man en twee kinderen een paar maanden naar de caraïben gegaan. Ze is daar heerlijk tot rust gekomen en is nu helemaal klaar om weer een paar asses te kicken.

KEN

Ken heeft in tegenstelling tot Ryu niet de moeite genomen om tussen SF2 Championship en Super SF2 nog wat te trainen. Hij heeft in de tussentijd vooral veel bijgeschnabbeld in Hollywood. Zo was onze blonde god te zien in Beverly Hills 90210, Baywatch en Perfect Strangers. De vraag is of hij net zo slecht vecht als acteert.

FEI LONG

Als kleine Fei zag hij een inspirerende voetbalwedstrijd van het Nederlands elftal. Sinds dat moment is voetballen het enige wat Fei Long wil. Fei spreekt geen Nederlands en zo komt het dat hij al



Ik ben fietsen!

twintig jaar Kung Fu doet terwijl hij denkt dat het voetbal is.

GUILE

Guile sloot zich aan bij het leger. De arme drommel. Na een aantal jaar bij het Special Forces Team is Guile een mentaal wrak. Spelen kan hij niet meer. Guile is wel in staat om in drie seconden een machinegeweer te demonteren en hij kent maar liefst zes miljoen manieren om iemand met zijn blote handen

een kant te maken.

BLANKA

Hij is groen, groot, gemeen en het is niet de Hulk. Rara wie is het? Sukkel toch de Hulk. Om niet te veel op te vallen draagt de groene half mens/half amazone de pruik van Adam Curry.

EDMOND HONDA

Alles heeft hij geprobeerd: dieetpillen, joggen, broodbeen, aerobics. Maar alles tevergeefs. Op advies van de Weight Watchers neemt Edmond nu deel aan het World Warrior Tournament in de hoop zo een paar pondjes te verliezen. Namens de hele redactie wensen wij hem veel succes.



Vlieg er eens uit.

"no more mr. nice guy". Dhalsim is er niet zo een van de andere wang toekeren. Hij gaat voor de kill.



Waar is-ie gebleven?

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

▲ Veel keuze

▲ Vette graphics

▼ Weinig nieuwe moves

SNES
Prijs: ƒ 219,-
Fabrikant: Capcom

8⁶



STREETS O



Uiteraard is het bij dit derde deel uit de Streets Of Rage-sage weer down-scrolling beat'm up wat de klok slaat en opnieuw vervult de geheimzinnige misdaadsyndicaat-baas MR. X de rol van eindbaas. Na zijn vorige tegenslag is deze penose-koning op een onbekende locatie in de stad ondergedoken. Zijn legale en duistere zaakjes regelt hij, zoals dat een onderwereldfiguur betaamt, vanonder zijn dekmantel: het onderzoeksbedrijf RoboCy.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Lekker beuken
- ▲ Skate
- ▼ Beproefde formule
- ▼ Slonzige graphics

MEGADRIVE
Prijs: ƒ149,-
Fabrikant: Sega

6⁵

Streets Of Rage 3 is natuurlijk niets meer dan een enigszins aangepaste herhaling van de gelijknamige delen 1 en 2. Ondanks dat alle vier de vechters ongeveer negen verschillende bewegingen tot hun beschikking hebben, blijft het een kwestie van lukraak beuken, schoppen en af en toe een wapen of een kippetje van de grond plukken. De onderbazen die aan het eind van ieder level op je wachten, zijn wel knap pittig en vergen enige creativiteit met de knoppen. Het leukste van dit soort down-scrolling beat'em up's is dat je het met zijn tweeën kunt opnemen tegen de rest van de wereld. Hoewel Brawl Brothers in dit genre voor mij de absolute topper blijft is Streets Of Rage 3 ook zeker de moeite van het spelen waard. KEES



H'fatso, let's boogy!

Zou-ie z'n vliegbrevet hebben?

Alsof je tegen een muur lo

STADSBEDIENING

Van jou wordt bij Streets Of Rage 3 opnieuw verwacht dat je de moeite neemt om MR X's duivelse plannetjes te dwarsbomen. X heeft de geniale robotdeskundige Dr. Dahm ingeschakeld om van alle stadsbestuurders een elektronische replica te bouwen. Terwijl de politiemacht middels bommen en granaten wordt afgeleid, worden de bestuursleden één voor één vervangen door een robot. Op die manier kan Mr X vanaf de bank de stad met een afstandsbediening besturen en zo tegelijk televisie kijken en pizza eten.

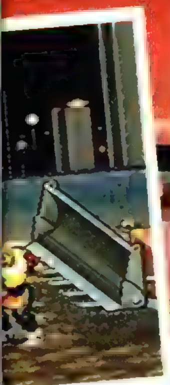
BLAZE FIELDING

Blaze kennen we nog van Streets Of Rage 1 en 2. Deze voormalige politieagente is inmiddels voor zichzelf begonnen als privé-detective; een lucratieve handel maar wel ongelooflijk saai in vergelijking met het politiewerk. Toen zij van Dr.Zan vernam dat X weer allerlei rottigheid in zijn mars had, stelde zij meteen een knokploeg samen. Gewapend met knuppels, messen en een stevig stel knuisten gaan zij X en zijn handlangers te lijf. "Let's rock for old time sake."

DR. ZAN

Dr. Zan is een oud studie-vriendje van Dr.Dahm. Het tweetal financierde hun studie robotologie middels schnabbels in het illegale circuit. Na een uit de hand gelopen sex-change operatie kregen Zan en Dahm slaande ruzie die uiteindelijk beslecht werd in het voordeel van Dahm. Toen Zan een

OF RAGE 3



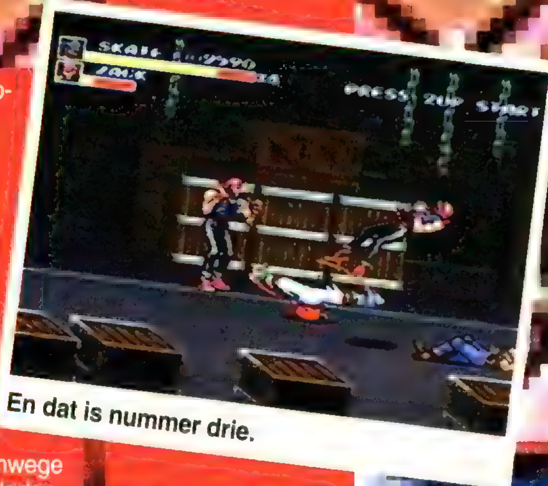
nemen, besluit Axel toch maar eens de beschaafde wereld te bezoeken en pakt hij de bus naar zijn oude woon- en werkplaats. Daar aangekomen wacht er weer het gebruikelijke tuig dat Axel met alle liefde in elkaar stampt. Sommige dingen leer je nu eenmaal nooit af.



De specs van Skate.


Love is in the air.

uiltje lag te knappen verving Dahm een aantal cruciale lichaamsdelen door microchips waardoor Zan nu als Cyborg door het leven gaat. Zan wil er alles aan doen om Dahm te stoppen maar hij kan vanwege zijn duistere verleden niet bij de politie aankloppen. Er zit voor deze bejaarde cyborg dan ook niets anders op dan zelf de plannen van X en Dahm te saboteren.



En dat is nummer drie.



Wij ook niet.

AXEL STONE

Net als zijn oude partner Blaze heeft Axel de politiemacht achter zich gelaten en is hij zijn heil gaan zoeken in de middenstand. Ver buiten de stad heeft deze voormalige agent de eerste openbare school voor middelbare en hogere gevechtskunsten opgericht. Wanneer Blade hem telefonisch laat weten dat Mr.X weer bezig is de stad over te

EDDIE "SKATE" HUNTER

Het broertje van hoofdrechercheur Adam Hunter is vooral bekend als rapper. Zijn groep Next Chapter geniet grote bekendheid in de stad en Skate wordt door kenners bestempeld als de beste rapper die ooit een rolschaats op de aarde heeft gezet. Jong en onverschrokken vormt Skate een grote bedreiging voor Mr.X. De Eindbaas spaart dan ook kosten noch moeite om dit op rolschaatsen rondrijdende blaagje uit de weg te ruimen.



Dar heb je Skippy!

FATAL

De SNES-versie van Fatal Fury 2 is op een paar kleine wijzigingen na, een perfecte replica van de befaamde arcade-uitvoering. Alle special en finishing moves zijn behouden, alleen op het geluid is flink bezuinigd. Daarvoor in de plaats kun je nu zelf de game-speed bepalen.

KNIETJES

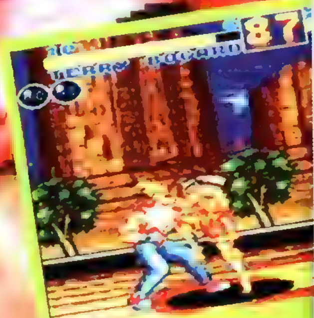
Alle acht vechtkunstenaars zijn present. De favorieten zijn nog steeds Terry en Andy Bogard. Deze twee broers kennen een viertal fatale finishing moves en vechten als kemphanen. Meer traditionele vechtkunsten worden vertoond door Thaiboxer Joe Higashi en Karateka Kim Kaphwan. De twee ijzersterke sportmannen bezitten minder special moves maar zijn aanzienlijk sterker en sneller.
Joe's sterkste wapens zijn de befaamde 'thousands slaps', een serie knietjes en een venijnige veeg. Kim schopt je gewoon de tyfus, want hij heeft haast geen specials nodig.

OBSCENE GEBAREN

Een andere vechtkunstenaar uit de oude school is opa Jubei Yamada. Zijn stijl is hoogst irritant. Eerst springt hij de hele tijd over je heen om je vervolgens vast te pakken en herhaaldelijk tegen je scheenbeen te schoppen. De dame in het spel is Mai Shiranui. Haar enige wapen is een waaier die als projectiel of als vlammenwerper wordt gebruikt.
Comic relief verschijnt in de gedaante van een geflipte scheikunde student Cheng Zin Zan en de worstelaar Big Bear. De gebrekkige vechttechniek wordt in het geval van Cheng gecompenseerd door een ruim scala van special moves en obscene gebaren. Big Bear is de logste en de grootste van het stel, maar zijn klappen komen wel het hardst aan. Hij hoeft je maar vijf keer goed te raken om je energiebalk vlot leeg te melken.

POEHA

Het suggestieve 3D-beeld van de arcadekast is tevens in de SNES-console aanwezig. Zo kun je ook hier op twee verschillende 'dieptes' vechten. Een nadeel is, dat (wanneer je vanuit de ene diepte naar de andere springt) je nog wel eens tegen je tegenstander opvliegt, waarna je allebei een paar seconden van de wereld bent. Natuurlijk biedt de extra dimensie ook allerlei interessante mogelijkheden voor je vechtstrategie. Aangezien Fatal Fury 2 weinig poeha bevat, komt het vooral neer op pure taktiek: Lok je tegenstander uit de tent om hem vervolgens ongenadig van achteren aan te vallen of ontwikkel je eigen smerige technieken.



En dat honderd keer.



Terry in de aanval.


Kan jij de spagaat An



FURY 2

BLOEDSPECIAL

De 3D-kick oefent Big Bear eerst op oudjes.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	5°

▲ Eenvoudig, goed te bedienen

▲ Arcade-kwaliteit

▼ Weinig origineel

Fatal Fury 2 is de Volvo onder de vechtspelletjes; degelijk en betrouwbaar. Geen flamboyante finishing moves of gecompliceerde verhaallijnen, maar soepele en snelle bediening. Alle karakters hebben hun eigen, unieke, vechtstijl. Dat maakt vooral het spelen in de two player-mode aanzienlijk interessanter.

KEES



SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: Takara

6^8

Cheng gooit iets groens en plakkerigs en je wilt niet weten wat het is.

Heeft Big Bear al door dat hij op z'n kop staat?

Mati fuseert Kung Fu met breakdancing.

BALLZ



Een factor die bij veel vechtspelletjes ontbreekt is humor. Natuurlijk zijn de finishing, friendship en babality-moves in Mortal Kombat 2 dolkomisch, maar wanneer je het spel een paar honderd keer hebt gespeeld moet je toch echt heel erg je best doen om nog een glimlach op je gezicht te krijgen. Kijk dan eens naar Ballz.

INTERACTIEVE LACHFILM

Ballz is één en al buikenschuddende en dijenkletsende lolbroekerij. Het is eigenlijk niet eens een spel, het is een interactieve tekenfilm; het leukste van het hele Ballz is namelijk niet het winnen maar het bekijken van de instant replay. De acht verschillende karakters zijn stuk voor stuk uit balletjes samengestelde unieke creaturen: De holbewoner Kronk, Boomer de clown, Bruiser de bodybuilder, de Romario look-a-like Turbo, Tsunami de Sumo-worstelaar, een aap die Yoko heet, Divine de Balarina, en de moeilijkste van allemaal, de neushoorn Crusher.

GEWELD VALT NIET OP

Zoals dat hoort bij een goed vechtspel heeft ieder karakter zijn/haar eigen karakteristieke moves. Ballz hoeft qua wreedheid niet onder te doen voor Mortal Kombat, maar aangezien de karakters geen aziatische maarschalken en naar wraak snakkende ninja's zijn valt de gruwelijkheid van de verschillende special en finishing moves niet zo op. Wat dacht je ervan om met een knuppel tot aan je nek in de grond geslagen te worden waarna je hoofd als een soort golfbal wordt weggeramd? Of heb je liever Divine die op je rug zit en grote happen uit je nek neemt? Om het spel nog intensiever te maken flitsen tijdens het gevecht op grote televisieschermen, in videoclip tempo, bizarre beelden en bijdehante opmerkingen langs.



Hier komt een ministoos van ballen.

VERLIEZEN IS LACHEN

Wanneer je de strijd tegen de computer aangaat ontmoet je naast de acht bovengenoemde ballen nog een aantal nieuwe tegenstanders, zoals een een gordeldier met een verradelijk lange staart en een gigantische struisvogel die alle door jou aangerichte schade herstelt door zijn kop in het zand te steken. Denk trouwens maar niet dat, omdat het spel er op het eerste gezicht kinderachtig uitziet, Ballz makkelijk is. Je haalt makkelijker het einde van Street Fighter dan de eerste drie levels van deze ballenkraker. Maar door de flinke dosis humor is zelfs verliezen een dolkomische ervaring.

LUSTEN EN LASTEN

De 3-D graphics zijn een lust voor het oog maar lijden soms ook tot verwarring. Het moet toch worden gezegd dat de gevechten niet altijd even overzichtelijk zijn. Het is daarom vooral van belang om afstand te houden en constant in de aanval te gaan. Om er langdurig en intensief van te genieten raad ik je aan het met mate te spelen. Anders ben je in mum van tijd, net als ik, een Ballz-junkie.


Trek die arm uit z'n kom.


Breakdancing!



Wat een hoop balletjes!

Ballz is naar mijn bescheiden mening één van de betere spelen van het jaar, zo niet aller tijden. Na de hartverscheurende finishing moves van Mortal Kombat 2 en de keiharde slachtpartijen van Street Fighter II Turbo is Ballz als een koele bries op een kokend heet strand.
KEES



RAPPORT

GRAPHICS	95
GELUID	90
ORIGINALITEIT	90
SPEELBAARHEID	90

- ▲ Extreem grappig
- ▲ Veel moves
- ▲ Drie-dimensionaal
- ▼ Verwarrend

MEGADRIVE
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Accolade

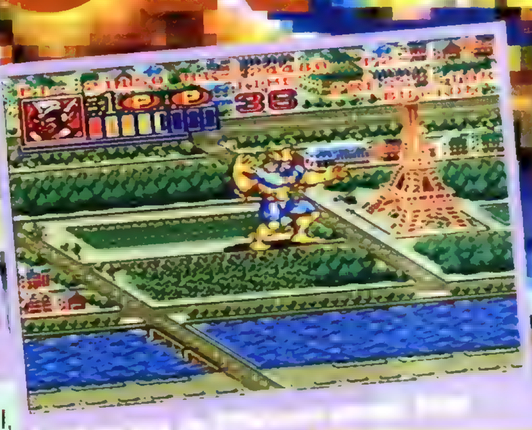
9?

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

KING OF MONSTERS 2

Echt treuren dat het mucho pecunia 24-bits apparaat Neo Geo (NG) niet tot je bezit hoort, is overbodig want vroeg of laat verschijnen die zogenaamde extreem toffe NG games toch wel op de SNES. Zo zou tegen het kerstseizoen het (volgens deskundige grootspelbezitters) beste spel van 1993, Samourai Showdown op de NG, op Nintendo's 16-bitter in de winkelschappen van de Nederige Landen te verkrijgen zijn. Maakt 8 datahapjes per seconde minder, tof of minder tof?





KILLERZEN

Veel vechten doe ik niet vanuit de leunstoel, dat laat ik aan Kees en Michael over. In de dagen dat ik nog veel over de stoeptegels van het schoolplein struinde en energiek oefende op virtuele Kung Fu moves en later realtime kickboxgeintjes, deed ik al niet veel mee. Ik was tenslotte op mijn negende judo kampioen van Amsterdam geworden in de klasse onder 25 kg. Genoeg ninja krediet, vond ik. Vorig jaar, in de laatste weken van het pre-PU tijdperk, kregen we de eerste lading videospelletjes binnen. Kees en ik hadden ene Neo Geo aan de praat kunnen krijgen en propte de grootste cassette die we konden vinden, toevallig Fatal Fury, in dat futuristische apparaat. Het deed twee mennekes op het scherm verschijnen die tegenover elkaar stonden. Heel snel rammen op de knopjes van een spelpad liet benen en armen op en neer floepen en ik won m'n eerste beat 'm up glorieus. 'Fokkin simpel' dacht ik, 'Boeit niet' en liet de moderne martial arts voor wat ze waren. Kees ging echter verder en de rest mag als bekend worden verondersteld.

WAS-SUP WIF DIS SHIT?

Sindsdien is er veel veranderd. Nintendo laat bloedspattende deathmoves toe in MKII, Kylie Minoque speelt Cammy in de Super Street Fighter-movie en Kees is de stem van de Virtual WarLords.NL geworden. Dat is dus wat anders dan het losse vingertopgefladder, wat een racer of platform gebruikelijk van mij verlangt. Ben dus uitermate benieuwd naar King of Monsters, een zuivere sla ze rotski die mijn deskundigheid verlangt. We ontmoeten Super Geon (een draak met boksbalstaart), Atomic Guy (met megatonmoves en effectieve voetveeg) en Cyber Woo (de robotbastaardzoon van John). A la raggende straten I, II en III loop ik als minstens honderd meter hoog monster naar rechts, loopkick de Eiffeltoren omver voor bonussen en kamp tegen hele lelijke moeders van monsters. Een grafisch spektakel dat me vliegensvlug naar Stage 6 van de 7 voert, tenminste wanneer ik de D-pad hysterisch links en rechts te bewegen en Y in te drukken voor een ThunderHug.



RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	7^{0}
ORIGINALITEIT	4^{0}
SPEELBAARHEID	4^{0}

▲ mooie beelden en fraai boekje

▼ a walkover

▼ voor slechte verliezers

▼ duimdopjes verplicht

SNES
Prijs: ƒ 139
Fabrikant: Takara U.S.A.

5^{5}

RINTJE R

ZIE

Nog even en half Nederland praat weer over niks anders dan de dikte van het ijs, Elfstendentocht, Berenburg, rondjes van 32 en over de verrichtingen van onze jonge, stoere helden van de gladde baan. De oranje vlaggen (het WK zijn we alweer vergeten, toch?) maken plaats voor de Friesche Vlag en spandoeken voor Falko Zandstra, Bart Veldkamp en onze persoonlijke favoriet Rintje Ritsma. Kortom, het is hoog tijd voor een profcheck met de sympathieke allrounder uit Lemmer en de keuze van het spel was snel gemaakt: Rintje doet The Incredible Hulk.

Terwijl de meeste gamers nog lekker lui liggen te bakken aan de stranden van Costa Del Kwal en de stoflaag op de spelcomputer alsmaar dikker wordt, werkt Rintje Ritsma zich alweer in het zweet voor het komend schaatseizoen. Gewichten pompen in het krachthonk en zuurstof happen op de atletiek- en trimbaan. De enige reden waarom wij a-sportieve Hollanders Rintje hartje zomer in Zandvoort kunnen tegenkomen, is als-ie door het sadistisch mulle zand zijn verplichte sprintjes trekt en zigzaggend langs onze Duitse vrienden zijn duurloopjes maakt. Schaatsers haten de zomer. Of toch niet?
Ha, ha, ha! Rintje kan er wel om lachen. Een hekel aan de zomer? Tuurlijk niet. 'Dan ga ik toch lekker surfen!' Hè? Surfen? Is dat niet die sport waarbij je op zo'n wankel plankie in tè koud water aan een zeiltje staat te rukken? En is surfen tegenwoordig de geheime voorbereidings-taktiek van onze nationale kernploeg? Zo worden we nooit wereldkampioen....



SNOWBOARD

'Het is heel simpel,' vertelt Rintje. Ik vind surfen gewoon een prachtige sport. Ik kan me er echt in uitleven. Zomers sta ik op de surfplank, 's winters op de lange latten. Of eigenlijk op een snowboard, want dat vind ik nog leuker dan skiën. Ja, het moet echt snel gaan. Snelheid geeft me een kick.'
Een nieuwe carrière of gewoon fun?
'Schaatsen blijft natuurlijk het belangrijkste. Ik ga in ieder geval nog zo'n vier jaar door, zeker tot en met de volgende olympische spelen. Ik wil nog wat medailles halen en wereldkampioen worden!'
Een nobel streven denken we, terwijl de stoere Fries in ontbloot bovenlijf een foto-sessie voor zijn kledingsponsors afwerkt. En we moeten het hem toegeven, de surfzon doet 'n mens goed. Blonde lokken boven een diep gebronsde spierenbundel. Geen wonder dat de dames aan het ijs gillen dat De Rits een Chippendale is. Maar, zo hebben we plechtig beloofd, we zullen het woord niet meer noemen en ook wij vinden dat de Thialf-babes wel eens wat origineler mogen worden.

INCREDIBLE RITSMA

Nu willen wij van Power Unlimited niet meteen voorstellen om Rintje tot de schaats-Hulk van Nederland uit te roepen, want echt boos wordt hij nooit, een groentje kunnen we 'm al jaren niet meer noemen en Lou Ferringo (de ware Hulk) lijkt eigenlijk meer op Johan Olav Koss (na de tien kilometer). Maar de combinatie was te mooi om te laten lopen, of schaatsen; Rintje test de Mega-Drive-versie van The Incredible Hulk, oftewel schaatsheld ontmoet tv-beest.
Nadat de laatste foto's zijn geschoten, kruipt hij nieuwsgierig achter de console. Nog wat onwennig ontdekt Rintje de knoppen op het controlpad, maar voordat we het goed en wel in de gaten hebben, heeft hij de basisprincipes van deze platform beat 'm up al aardig in de vingers. Nu die tegenstanders nog even een paar rake klappen uitdelen. Niet slecht, Rintje. Niet slecht.
'Toen ik jonger was, was ik regelmatig bij de buren te vinden. Die hadden ook zo'n machine. Ik was er helemaal wild van. Maar ja, op een gegeven moment verwatert die interesse. Ik ben nu full time met trainen bezig en als ik niet train doe ik wel aan een andere sport. Door die sport heb ik geen tijd meer voor spelletjes.'

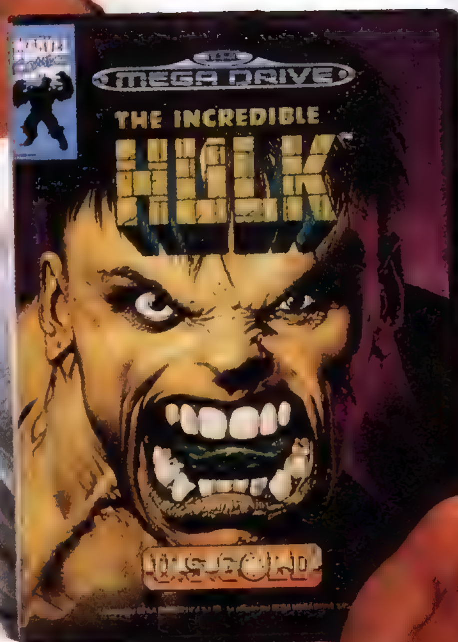
Eigenlijk heet de Hulk Dr. Banner. De wetenschapper knalt pas uit z'n kleren en loopt groen aan als hij wordt getart of onrecht wordt aangedaan. Hoe reageert Rintje z'n kwaadheid eigenlijk af?
'Ik laat het niet zo merken,' vertelt hij terwijl hij als Hulk een paar robbts naar de schroothoop slaat. 'Bart begint gelijk met zijn schaatsen te gooien. Ik ben meer een binnenvetter.'

MANKE NELIS

Terug naar het spel. Wat is de mening van de professional?
'Ik ben wel erg snel dood,' lacht hij vrolijk. 'Ah, kijk, nu krijg ik een beetje door hoe het gaat, maar volgens mij leg ik iedere keer hetzelfde traject af! Hup daar gaan we weer, game over!' En even later: 'Wow! Hij pakt een hele telefooncel op! Wacht, even, een aanloop nemen. Springen..... mis. Tjonge, jonge, wat een manke Nelis zeg! Dat vind ik toch wel knap, hoe je op die platformpjes moet komen. Weg jij! Auw. Je wordt gelijk voor je knar geschoten! Lastig hoor. Moet ik weer springen? Yes! Gelukt.'
Na enkele minuten hilariteit en vele her-starts is het tijd voor de cijfers. Wat geeft Rintje voor de speelbaarheid van The Incredible Hulk?
'Ik vind het wel een leuk spel, hoor. Moeilijk, maar wel een uitdaging; een 8. Dat muziekje past er goed bij. Vooral als je 't lekker hard zet. Ik geef het geluid een 7. De originaliteit vind ik minder; een 5. Het ziet er ook vrij simpel uit. Hmmm, voor de graphics krijgt-ie ook een 5.'
Zo scoort het groene monster een kleine 6 bij het Friese beest. Maar ja, de Hulk had dan ook geen schaatsen onder. 'Ik denk toch dat ik liever een race- of vliegspelletje speel. Ja, het moet vooral snel gaan!'
We bedanken de aankomend wereldkampioen schaatsen en we hebben ons nog niet omgedraaid of we horen de begintune van de Hulk alweer uit de speakers komen. Toch maar een abonnementje, Rintje?

...TSMA
...T GROEN

'Je wordt gelijk voor je knar geschoten. Lastig hoor!'



FOTOGRAFIE: STEFAN AMMERLAAN

DE HU


Banner/Hulk en de vijand

Er is de laatste tijd een trend gaande om de superhelden van comic-multinational Marvel nieuw leven in te blazen en ze de hort op te sturen. In de vorige PU speelden drie Marvel-figuren een hoofdrol in Maximum Carnage. Deze keer hebben de jongens van Marvel weer een oude bekende afgestoft. Het is de Hulk, een groen gevaarte met een zeer prikkelbaar humeur.

DE WIE?

Voor de lezers onder ons die de Hulk alleen van naam kennen eerst een korte briefing over wie, hoe, wat en waarom. Dr. Robert Bruce Banner, een vreedzaam nucleair onderzoeker, voerde tijdens een atoomexplosie in zijn onderzoekslab een dappere reddingsactie uit om zijn vriend en collega Rick Jones te redden. Door de dosis gammastralen die vrijkwam tijdens de ontploffing is er iets veranderd in de stofwisseling van Dr. Banner. Als hij getergd wordt, op een punaise trapt of gewoon een beetje chagrijnig is, verandert de dokter van een sukkelige nerd in een door razernij voortgedreven groen monster, The Incredible Hulk. In de televisieserie uit de jaren zeventig werd de Hulk gespeeld door een krachtpatser uit de wereld van de anabole steroïden, de top bodybuilder Lou Ferrigno. Op het moment dat er aanleiding was voor Dr. Banner om tot Hulk te transformeren, nam Ferrigno de rol over. Eerst werden de ogen van de dokter groen, vervolgens zijn huid en als laatste scheurde de kernfysicus krakend uit zijn kleren. Wel had Banner waarschijnlijk een stretchbroek aan, want het gebeurde nimmer dat hij poedelnaakt de strijd met het onrecht hoefde aan te binden. Omdat Bruce Banner telkens weer onrecht op zijn pad tegenkwam en omdat hij, om datzelfde onrecht te bestrijden, om de haverklap tot Hulk moest transformeren besloot hij de wijde wereld in te gaan en van plaats tot plaats te trekken, om zodoende te voorkomen dat zijn ware identiteit zou worden ontdekt.


Een wandelende hersenpan.

BOOS, BOZER, BOOST

De transformatie vormt de spil waaromheen het videospel De Hulk gebouwd is. Er zijn drie stadia van oplopende razernij, die Dr. Banner moet doorlopen om in zijn sterkste verschijningsvorm de strijd tegen aartsvijand de Leader aan te binden. Je begint het spel als "gewone" Hulk. Door het hele spel heen vind je Gamma capsules, die de Hulk nodig heeft om door te groeien naar het volgende stadium. Je pakt deze capsules op met de C-knop. Linksboven in beeld is de uit drie delen bestaande energiemeter van Dr. Banner te zien. Elke keer dat je extra Gamma toevoegt stijgt de meter. Voorbij een bepaald punt transformeert de Hulk tot Super Hulk. Behalve een sterk arsenaal aan klappen, beschikt het alter ego van Dr. Banner dan ook over een aantal special moves: de Ceiling Smash (dichtbij om te pakken + omhoog + B-knop/X-knop) en de Foot Mash (omlaag, omhoog, omlaag + A-knop).


Wie is hier nou eigenlijk de baas?

GEEN KLAPPEN MAAR PILLEN

Heb je zoveel Gammastraling verzameld dat de Hulk verandert in de Hulk-Out, dan hoef je niet al te gek veel meer te doen met de knoppen, behalve af en toe erop timmeren om een barrage aan geweld te ontketenen. Als je in een van de Hulk-stadia verkeert en je wordt zo vaak geraakt dat je Gamma-level onder een bepaalde kritische waarde zakt, dan transformeer je weer terug tot Dr. Banner. Dr. Banner is, zoals ik al zei, een krachteloze nerd. Hij kan alleen wapens afvuren, die hij onderweg oppikt (pakken met de C-knop/A-knop), maar zonder pistool is hij hulpeloos als een pasgeboren baby. Toch is Banner de enige die slank genoeg is om de smalle tunnels onder de grond in te kunnen kruipen. Het zou onhandig zijn als je elke keer dat je zo'n tunnel in wilt gaan, je jezelf door een vijand suf moet laten beuken, zodat je van Hulk naar Banner transformeert. Daarom liggen er door de levels heen behalve Gamma-capsules ook een aantal Transformatie-capsules. Door een druk op de knop kun je dan veranderen van een Hulk-vorm naar Banner en vice versa.

EVEN VOORSTELLEN

Om je een idee te geven van de verschrikkingen die je te wachten staan op weg naar

ULK

het hol van eindpappie The Leader, geef ik je hier een kort profiel van de levelbazen. Als je het eerste level doorgekomen bent, wat niet al te veel problemen mag opleveren, kom je tegenover de Rhino te staan. Rhino weegt zo'n slordige 350 kilo en hij is een doordrammer van het zuiverste water met een huid die gemaakt is van Polyesther matten.

In het tweede level wordt je aan het einde in je vorderingen gedwarsboomd door de Tyrannus. De naam zegt het al, deze jongen is het niet gewend dat hij wordt tegengesproken. Mocht je toch een brutaal standje zijn, bereid je dan voor op een afstraffing. De Tyrannus bezit bovennatuurlijke krachten. Hij kent magische bezweringen, beheerst telepathie en de kunst om te vliegen. Behalve zijn energiestralen moet je ook oppassen voor zijn rechtse direkte.

In het derde level moet je het opnemen tegen Carl "Crusher" Creel, beter bekend in de comics wereld als The Absorbing Man. Hij bezit de kracht om alles wat tegen hem gebruikt wordt, in zijn eigen voordeel aan te wenden. Met andere woorden, hij kan veranderen in alles wat hij aanraakt. Als zijn lichaam beschadigt, herstelt hij zichzelf in no time. Zijn persoonlijk arsenaal wordt gevormd door een ketting met een loden kogel, die hij ten tijde van zijn eerste mutatie droeg. Juist, de Absorbing Man was vroeger een bajesklant.

In level vier loop je ongetwijfeld Abomination tegen het groene lijf. Hij is degene die nog het meeste van de Hulk zelf weg-heeft. Hoewel hij een paar honderd kilo minder weegt heeft hij de beschikking over dezelfde krachten. Je zult Abomination evenwel goed van de Hulk kunnen onderscheiden, niet in het minst omdat hij aan elke voet slechts twee tenen heeft.

De brandweer-greep?

Kom maar bij ome Hulk.

Rechtse direkte.

SLAPPE SLIMMERD

De eindbaas is een verhaal apart. Met zijn waterhoofd heeft Samuel Stern, beter bekend als The Leader, genoeg ruimte in zijn hersenpan om zijn lichamelijke zwakte te camoufleren, want wie niet sterk is moet slim zijn. Laat je door zijn verschijning niet in de luren leggen, de Leader maakt zijn gebrek aan fysieke kracht meer dan goed met de lading gemene trucs die hij overvloedig uit zijn mouw schudt.

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	7,0

▲ Je mag driftig worden

▲ Special moves

▼ Niet erg origineel van opzet

MEGA-DRIVE/SNES
Prijs: ƒ 139.-
Fabrikant: US Gold

7

The Incredible Hulk is een redelijk spel; geen topper zoals Total Carnage, maar ja, het is duidelijk dat de kracht van de Marvel-games niet alleen zit in het feit of de comic-characters tof zijn of niet. Het spelplezier zit hem met name in de constante transformaties. Hoe hoger je Gamma-level, hoe sterker je bent, en des te frustrerender is het als je van Rhino een kopstoot krijgt en je transformeert in supersukkel Dr. Banner. De controls zijn niet erg soepel en haperen af en toe. Ik zou geneigd zijn om het spel even te laten voor wat het is en te kijken wat voor een andere titels Marvel voor ons in het verschiet heeft.

MICHAEL



THE INCREDIBLE HULK

Ooit schreef ik Krustys Fun House de hemel in en voorzover ik me kan herinneren heb ik weinig op de Game Gear gezien wat dat niveau kon evenaren. Totdat ik De Hulk speelde.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Lekker beuken

▲ Special moves

▼ Armzalig geluid

▼ Weinig variatie in vijanden binnen één level

GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,-
Fabrikant: US Gold

7

De Incredible Hulk is dope. Er valt weinig meer te zeggen dan dat de softwareboeren van U.S. Gold hiermee een puik staaltje programmeerwerk hebben neergezet. Comics als basis voor videogames lijken de toekomst te hebben en de Hulk is daar een sterk voorbeeld van.

MICHAEL



HULK ON DOPE

Cruciaal in dit spel is het onderhouden en verhogen van het energielevel van Dr. Banner. Dit is de sleutel tot het transformeren in de krachtigste verschijningsvorm van de Hulk, de Hulk-Out. Door de levels heen vind je Gamma- en Mega Gamma-capsules, die het energielevel verhogen. Bovendien liggen er op sommige plaatsen ook Transformation Capsules, waardoor je van Dr. Banner in de Hulk verandert, of van de Hulk in Dr. Banner.

ONDERKRUIPERSLEVEL

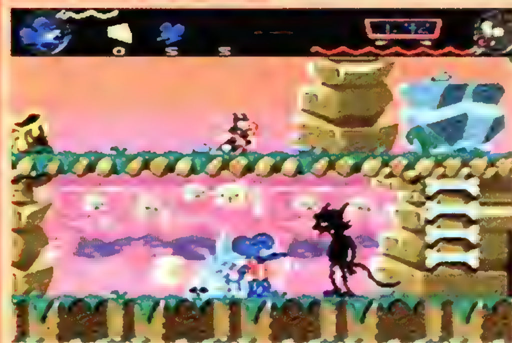
De Game Gear-versie bestaat uit vijf levels. Je begint op de City & Construction Site waar de vijanden voornamelijk bestaan uit langzame robots die bewapend zijn met pistolen en bazooka's. Het tweede level is het Tyrannus' Labyrinth, een doolhof met stenen beelden die tot leven komen en energiestralen op je afvuren. Level drie is The Leader's Fortress, de thuisbasis van Hulk's aartsvijand The Leader. Maar je bent er nog niet, want om uiteindelijk in de Final Confrontation oog in oog te staan met The Leader, moet je eerst nog door The Leaders Interior, een lange gang die toegang geeft tot de eindbaas en die wemelt van de hagedissen en allerlei slijmerige onderkruipers.

EXCELLENT HULK MOVES

Ik vind het heerlijk als in een platform-shooter knoppencombo's moeten worden gebruiktom de vijand aan te vallen. Net als bij one-on-one beat 'm ups kent de Hulk een aantal special moves die een zekere behendigheid eisen van de speler. Afhankelijk van de verschijningsvorm zijn er een aantal knop-moves die je zelden bij andere spelletjes tegenkomt. Om te beginnen spring je door knop 2 te gebruiken, waardoor bukken en punch (knop 1) in Hulk-mode leidt tot een uppercut waarvoor ze in Mortal Kombat de term "Excellent" hebben uitgevonden; een echte kaakbreker dus. Om je vijand te pakken en weg te slingeren moet je dicht bij hem staan, naar links of rechts sturen en knop 2 indrukken. In Super-Hulk mode kun je je vijand fijnstampen met de volgende sequentie: omlaag, omhoog, omlaag. Druk je beide knoppen tegelijk in, dan geeft Super-Hulk een extravagant harde vuistslag. Lukt het je uiteindelijk om in de krachtigste verschijningsvorm van Dr. Banner te transformeren, dan moet je maar uitzoeken hoe je de Hulk-Out in bedwang houdt.

ITCHY & SCRATCHY

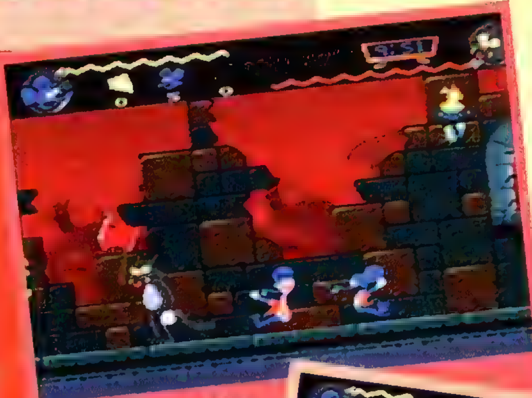
Er zijn soms, of vaak, van die dagen dat je zin krijgt als een beest te keer te gaan. En dan bedoel ik die oergevoelens, die drang, om ergens tegen aan te rammen, door midden te hakken, te verpulveren. Volgens mij heeft iedereen daar vroeg of laat wel eens last van, ook al komt deze spontaan opkomende ziekte misschien meer voor bij jongens dan bij meisjes. Het grote probleem is alleen hoe je die opgekropte energie kwijtraakt zonder dat je directe omgeving daar ernstig onder te lijden heeft. Heb je geen bijl om even lekker hout te gaan hakken maar wel een MegaDrive? Laat jezelf dan gaan met het spel Itchy & Scratchy. Het zal je goed doen!



Burn baby burn.



Een [illegible]



Dwars doormidden.

ITCHY'S NIGHTMARE

Het duo Itchy & Scratchy kennen we als de muis en kat van de Simpsons-strip en van het Game Boy-spel "Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness" (zie PU-6). In tegenstelling tot de Game Boy-versie van Itchy & Scratchy is het nu Itchy de muis die de meest verschrikkelijke pijnen en amputaties moet ondergaan. Scratchy is volkomen door het dolle heen en bij elke aanblik van een muis of iets wat daar op lijkt grijpt hij naar een bijl, bazooka of ergers en laat niets van het om genade piepende slachtoffertje heel. Ach ja, Itchy had Scratchy ook gewoon met rust moeten laten toen Scratchy een potje golf aan het spelen was. Katten vergeten en vergeven nu eenmaal moeilijk.

HARD TEGEN HARD

Het spel begint in een Flinstones-achtige omgeving waarin ik, nauwelijks bekomen van een heerlijk broodje kaassouffle, plotseling merk dat Scratchy achter me staat. Met één houw van zijn gigantische bijl splijt hij mijn tengere rompje doormidden. Opnieuw beginnen en hard wegrennen dus. Rennen, rennen en nog eens rennen en ik ben hem kwijt. Maar dat moment van rust duurt maar even want Scratchy springt bovenop mijn nek en vierendeelt me in zo'n sierlijke beweging dat het bijna ethisch verantwoord is. Goed, wegrennen is dus duidelijk de verkeerde tactiek. Het enige wat nog rest is de confrontatie.



Niets is te gek voor die kat.

HAKKEN, BLIJVEN HAKKEN!

In de dertien levels die mij naar de meest vreemde lokaties brengen, van de Middeleeuwen naar een piratenschip naar het Wilde Westen en nog een stukje verder, is het eigenlijk steeds hetzelfde verhaal: het klassieke kat-en-muis spel, punten verzamelen, ledematen afhakken, ledematen afhakken en ledematen afhakken...

RAPPORT

GRAPHICS	6^9
GELUID	6^8
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	7^0

- ▲ Keihard
- ▲ Super melig
- ▼ Suffe platforms
- ▼ Eentonig

Itchy & Scratchy is een prachtig spel als je te veel agressie hebt. Je kunt je dan fantastisch op Scratchy uitleven in plaats van op je medemens. Maar daar is dan ook alles mee gezegd. Ondanks de meligheid wordt het al snel een eentonige happening en begin je met weemoed te denken aan al die andere spelletjes die in de kast op je liggen te wachten.

THOMAS



MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Acclaim

6^8



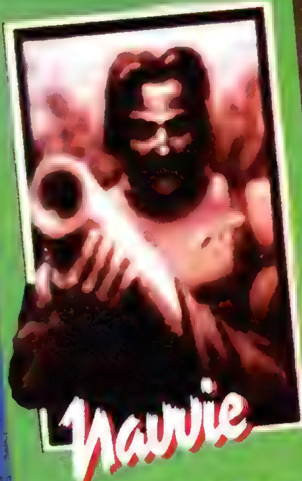
Banzai!

THE CHAO

Chaos Engine is gemaakt door de Bitmap Brothers, de legendarische programmeurs (geen echte broers trouwens) die al een hele rij fantastische Atari ST-, Amiga- en PC-spellen op hun naam hebben staan. Een tijdje geleden waagden ze de overstap naar de consoles en met The Chaos Engine leveren ze hun beste spel tot nu toe af.



In geheime kamers liggen bonussen te wachten.



Een eenvoudige, hardwerkende arbeider. Tijdens zijn diensttijd heeft Navvie een eigen wapen gebouwd: het schouderkanon. Hij is misschien niet een van de slimsten of snelsten, maar hij is wel de sterkste van de zes soldaten. Ook zijn Special Powers zijn bijzonder krachtig: dynamiet en een dodelijk salvo.

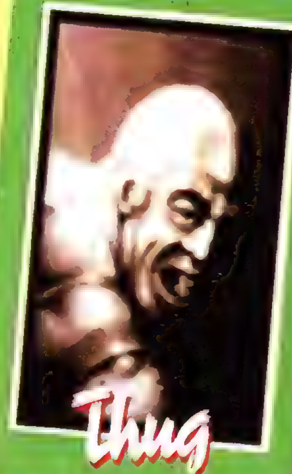
ALLROUNDERS

De klasse van de Bitmap Brothers zit 'm vooral in de speelbaarheid van hun spellen en de heel herkenbare, metaal-achtige graphics. Het gekke is dat ze zich nooit hebben vastgelegd op een bepaald speelgenre. Ze begonnen ooit met het schietspel Xenon, stapten daarna over op sportspellen (hoewel de sportiviteit in Speedball meestal ver te zoeken was), maakten vervolgens een uitstapje naar platformspellen (Gods en Magic Pockets) om uiteindelijk dus bij de Chaos Engine uit te komen.
Chaos Engine is een combinatie van schietspel en doolhof, een beetje vergelijkbaar met de klassieker Gauntlet, want ook hier wordt de aktie (schuin) van bovenaf gezien. Wat Chaos Engine echter onderscheidt van vergelijkbare schietspellen is de hoeveelheid kunstmatige intelligentie die in het spel is gestopt. Chaos Engine wordt met twee spelers gespeeld, maar de rol van de tweede speler kan ook door de computer worden overgenomen. En ook daar komt die kunstmatige intelligentie weer om de hoek kijken. In plaats van dom achter je aan te lopen, leidt de computerspeler namelijk een eigen leven. Als hij bijvoorbeeld ziet dat zijn maatje wordt bedreigd door een paar vijanden, zal hij hem meestal (letterlijk) te hulp schieten. Alleen als hij zelf bijna dood is, zal hij voorrang geven aan het oprapen van energie-herstellend voedsel en andere bonussen.

CHAOS COMPLEET

Het verhaal speelt zich af in 1887. De Engelse Baron Fortesque heeft een machine uitgevonden (juist, de Chaos Engine) die chaos aanricht in tijd en ruimte. Er wordt bijvoorbeeld opeens een dinosaurus gevonden in Engeland, in Parijs wordt een theater verzwolgen, de halve bevolking van Beieren verandert in wolven en het Vrijheidsbeeld verplettert een groot deel van New York als het opeens gaat wandelen. Maar vooral dicht bij de bron van de chaos is


Doolhof bij het landhuis van Baron Fortesque.



Omdat hij afgrijselijk mismaakt is, vertoont hij zich zelden in het openbaar. Intelligentie is niet zijn sterkste punt, maar dat maakt hij weer goed met zijn jachtgeweer. Snel is hij ook niet bepaald, maar hij kan wel heel veel hebben voordat hij onderuit gaat. Zijn Special Powers zijn vooral bedoeld om massale schade aan te richten, zoals een Molotov-cocktail en een lichtsalvo.



Navie en Scientist in het dodelijke bos.

OS ENGINE

het een puinhoop. De Engelse regering besluit dan ook een eliteteam van twee soldaten naar het landhuis van de Baron te sturen om de Chaos Engine te vernietigen. Je kunt kiezen uit zes verschillende soldaten, die ieder hun eigen sterke en zwakke punten hebben.

De twee soldaten die je kiest, zijn in het begin nogal zwak maar tijdens het spelen kunnen hun energiemeters aangevuld worden door voedsel op te rapen. Ook kun je na ieder tweede level een aantal kenmerken van je soldaten verbeteren, zoals hun vaardigheid, gezondheid, snelheid en intelligentie. Je kunt je geld (dat wordt achtergelaten door gedode vijanden) echter ook gebruiken voor het verbeteren van je wapens of het aanschaffen van Special Powers. De laatste mogelijkheid op dit scherm zal Speedball-spelers bekend voorkomen: complete training. Hiermee verhoog je iedere eigenschap van de soldaat een klein beetje. Oh ja, als een van beide soldaten zijn laatste leven heeft verloren in het voorafgaande level, kun je hem weer uit de dood opwekken voor de prijs van 500 munten.



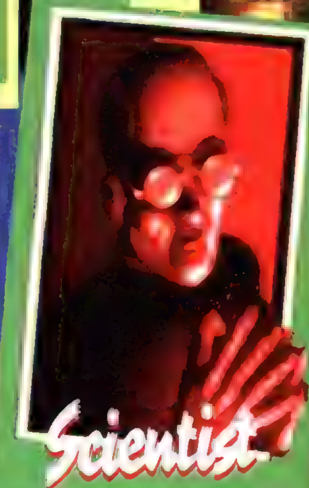
Mercenary

De leider van de groep. Zijn wapen is een indrukwekkend machinegeweer, waarmee heel veel kleine kogels tegelijk kunnen worden uitgespuwd. Mercenary is een goede all-round soldaat die geen echt sterke of zwakke punten heeft. Bij zijn Special Powers zitten bommen, grondmijnen en een eerste-hulppakket waarmee hij zichzelf kan genezen.

MAG HET IETS MEER ZIJN?

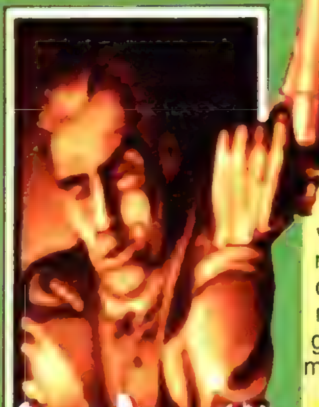
Chaos Engine bestaat uit vier werelden, ieder onderverdeeld in vier levels. Dat lijkt niet al teveel en eerlijk gezegd zou het ook best wat meer mogen zijn. Maar bedenk wel dat iedere wereld vrij uitgebreid is en dat vooral de derde en vierde wereld heel lastig zijn. Bovendien bevatten sommige levels meerdere uitgangen en blijf je tijdens het spelen constant nieuwe bonussen, geheime kamers en dergelijke vinden.

In ieder level is het de bedoeling dat je de uitgang vindt. Om deze te openen, moet je echter wel eerst alle 'nodes' activeren. Deze zilveren torens staan verspreid over de levels. Soms zijn er zoals gezegd meerdere uitgangen. De uitgang die je kiest, bepaalt waar je start op het volgende level. Over het algemeen is het zo dat je het beste de uitgang kunt nemen met de hoogste letter (exit B is dus beter dan A, enzovoort). Het zal je niet verbazen dat dit over het algemeen wel de uitgang blijkt die het moeilijkst is te vin-



Scientist

De slimste van het stel. Tijdens zijn experimenten heeft hij onder andere allerlei nieuwe wapens ontdekt, zoals het zeer vreemde maar bijzonder krachtige Bliksemflitsgeweer. Behalve zijn intelligentie is ook snelheid een van zijn sterke punten. Zijn Special Powers zijn vooral defensief bedoeld: een eerste hulppakket, een kaart, een schild en de mogelijkheid vijanden te bevriezen.



Gentleman

Een echte heer en bovendien ook nog heel slim. Erg sterk is hij echter niet en ook zijn wapen (een eenvoudig pistool) is niet erg krachtig. Hij is echter wel een scherpschutter en kan bovendien erg hard lopen. Zijn Special Powers zijn vooral bedoeld om gevechten te vermijden. Daarom heeft hij een kaart van ieder level en de mogelijkheid een monster af te leiden of af te schrikken.



Ook al is er geen tijdlimiet; snelle vingers blijven vereist.



Het wemelt hier van de holen waar onverwacht moordlustige kikkers uitspringen.

THE CHAOS ENGINE



Een echte huurling, die alleen voor het geld vecht. Als wapen beschikt hij over een lange-afstandsgeweer. Hij valt vooral op door z'n behoorlijke snelheid. Bovendien is Brigand nogal slim, maar hij is niet te vertrouwen als het gaat om het geven van rugdekking. Bij zijn Special Powers zitten een vuurstraal, een Molotov-cocktail en de mogelijkheid om monsters af te leiden.

den. Omdat er geen tijdlimiet is, kun je echter op je gemak de levels onderzoeken. Je zult trouwens merken dat je sommige plaatsen alleen kunt bereiken als je bepaalde handelingen in de juiste volgorde uitvoert. Ook heb je soms een zilveren sleutel nodig die afgesloten deuren opent. Gouden sleutels onthullen meestal verborgen gangen die naar kamers vol bonussen leiden. Verder zul je regelmatig Ying/Yang-tekens vinden, waar je je positie kunt opslaan. Wanneer je daarna een leven verliest, start je weer vanaf dat punt. Wanneer één van de spelers al dood is op het moment dat je bij een Ying/Yang-teken komt, wordt hij weer tot leven gewekt. Na het voltooien van een level krijg je een overzicht van wat je allemaal gevonden en gemist hebt.

KIKKERS EN KEVERS

De eerste wereld waarin je je geluk moet beproeven is het Woud. Veel bomen en struiken, waarachter constant monsters tevoorschijn springen. Let vooral op de levensgevaarlijke kikkers, die met hun gigantische sprongen veel schade aanrichten. Pas ook op voor vijanden die in groepen aanvallen, zoals de Chaos Kevers. De tweede wereld brengt je naar de werkplaatsen van het landhuis van Baron Fortesque. Een echt doolhof vol verborgen gangen en mini-vulkanen die opeens tot uitbarsting komen. Om maar te zwijgen van de Hagedis-mannen. De volgende wereld voert je naar het landhuis van de Baron. Laat je niet misleiden door de sierlijke beeldhouwwerken, de monsters die hier rondlopen zijn dodelijk en het decor komt af en toe opeens tot leven. Pas ook op voor de wandelende handen die je onvermoeibaar achterna zitten. De laatste wereld vind je in de kelders van het landhuis, waar je de onderdelen van de Chaos Engine zult vinden. Hoe dichter je bij het helse apparaat komt, hoe onheilspellender het kloppen en bonzen van de machine klinkt en hoe gevaarlijker de vijanden worden.



De MegaDrive- en SNES-versies van Chaos Engine zijn qua indeling volkomen identiek. Ook de soldaten, de wapens en de vijanden zijn volstrekt gelijk. Grafisch is de SNES-versie duidelijk superieur. De graphics zijn kleurrijker en alles beweegt iets sneller. Ook qua geluid krijgt de SNES-versie de voorkeur. De MegaDrive-versie heeft in tegenstelling tot de SNES weliswaar achtergrondmuziek, maar de geluidseffecten en de spraak zijn veel beter verzorgd op de SNES. Het voordeel van de MegaDrive-versie is wel dat je op drie niveaus kunt spelen.

RENÉ

RAPPORT (MegaDrive)

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Briljant schietspel
- ▲ Kunstmatige intelligentie van computer
- ▲ Je blijft nieuwe dingen ontdekken
- ▼ Graphics en geluid zijn slechter dan SNES

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Microprose/Ludi Media



7,9

RAPPORT (SNES)

GRAPHICS	8,5
GELUID	8
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	9,5

- ▲ Briljant schietspel
- ▲ Kunstmatige intelligentie van computer
- ▲ Ieder spel is weer anders
- ▼ Maar één spelniveau

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Microprose/Ludi Media



8,5



"Ik dek je wel in de rug, scientist".



Pas als je alle 'nodes' hebt geactiveerd, kun je de uitgang openen.

OPERATION EUROPE Path to Victory 1939-45

Is het je weleens opgevallen hoe de hoge heren van de legerleiding soldaten op het slagveld dirigeren alsof het om getalletjes gaat? "Stuur tweeduizend van 3e regiment. Op leven en dood!" Terwijl de voetsoldaten door de bagger struinen en kogels en granaatscherven hun makkers uiteen rijten staan de hoge heren prinsheerlijk achter een gigantisch Stratego-bord plastic kannonetjes en tanks over het slagveld te schuiven. Nu is het jouw beurt om eens achter de tafel te staan. Operation Europe: Path to Victory 1939-45 voor de SNES is een historische simulatie van de Europese en Noordafrikaanse veldslagen tijdens de Tweede Wereldoorlog.

KIES EEN KANT

Jij speelt een bevelhebber die het verloop van de veldslagen zal bepalen. Voor de verandering kun je ook voor de vijandelijke kant kiezen en als Rommel de Yanks of de Britten flink op hun donder geven. Het spel kan alleen of met z'n tweeën gespeeld worden en er zijn zes veldslagen om je zoet te houden: de invasie van Frankrijk, veldslagen in Noord-Afrika en de Bulge, tankgevechten in Kursk, de bestorming van Normandië en de strijd om Berlijn.

VECHTEN MET HANDLEIDING

Maak je borst maar nat want dit is een zeer complex stategiespel. Je moet je daarom eerst door een pittige handleiding worstelen om een beetje een idee te krijgen van wat je als commandant te wachten staat. Als je het spel start kies je als eerste een scenario en vervolgens de zes commandanten onder jouw bevel. Iedere commandant heeft zo z'n goede en slechte eigenschappen, dus kies voorzichtig.

TIJD OM TE STRIJDEN

Hoe sterk is de vijand? Dat moet je absoluut weten om een veldslag te kunnen winnen. Gelukkig beschik je over Speciale Commando's die achter de vijandelijke linies informatie verzamelen over de troepensterkte, het arsenaal en het uiteindelijke doel van de vijand. Met deze informatie kun je je eigen troepen strategisch opstellen. Je beschikt over tanks, infanterie, afweergeschut, paratroopers, genie- en bevoorradingstroepen. Via de zes commandanten verplaats je dit alles over het slagveld op zoek naar de vijand. Klinkt simpel maar het slagveld is groot, de vijand is overal en je moet met honderdeneën variabelen rekening houden. Je kunt bijvoorbeeld niet zo maar troepen erop uit sturen zonder na te denken over bevoorrading. Onverwachtse bewolking maakt ondersteuning vanuit de lucht onmogelijk, sneeuw of regen vertraagt de manschappen en mist bemoeilijkt het vergaren van informatie over de lokatie van vijandelijke troepen. Als Opperbevelhebber heb je het voor het zeggen: je kunt opdrachten geven als verplaatsen, bevoorraden, bezetten, verdedigen, saboteren, achtervolgen, rusten en natuurlijk aanvallen. Daar gaat het uiteindelijk om.

HIER EN DAAR GRANATEN

Nu weet je zo'n beetje wat je zoal moet doen om de vijand te decimeren, maar hoe ziet het eruit? Op het scherm verschijnt een close-up van een bepaald gebied op de kaart van het slagveld. Troepen, tanks en andere bewapening verschijnen als duidelijk genummerde vierkantjes die je eenvoudig over het slagveld redigeert. Als de veldslagen eenmaal beginnen dan krijg je een enigszins primitieve close-up van de gevechten. Hier en daar vliegen wat granaten heen en weer, ontbranden en ontploffen tanks en trucks terwijl de computer de uitkomst van de strijd berekent.

Als je van oorlogssims houdt is Operation Europe een uitstekend spel. Daarbij moet ik wel zeggen dat je het niet in één middagje onder de knie hebt. Logisch eigenlijk want oorlog spelen is geen kinderspel. De makers kregen het echter voor elkaar om een zeer degelijke sim met duidelijke graphics in één cartridge te persen.

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	8[2]
GELUID	7[7]
ORIGINALITEIT	7[3]
SPEELBAARHEID	8[8]

- ▲ Realistische sim-motor
- ▲ Duidelijke graphics
- ▼ Nogal pittig
- ▼ Battle representatie primitief

SNES
Prijs: ƒ 219,-
Fabrikant: KOEI

8

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED



He, Von Rundstedt, ouwe gabber!



Even voorstellen.



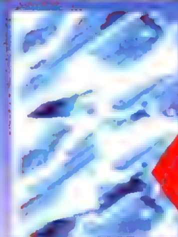
Dekking!

SUPER M

Ik Ben Een Bal. Jaja, ik ben slechts een bal, maar zoals de grote geleerde Dr. Zylowycks al zei: "Ich Bin Ein Bal, Dus Ich Rol". Gelukkig ben ik niet zomaar een bal, ik ben namelijk vier ballen. Mijn eerste uiterlijk toont als een gewone strandbal, maar het is voor mij een kleine moeite om een bowlingbal, een balletje water of een balletje wolk te zijn. De slimme lezer heeft hier al door dat het gaat om de vier elementen: gas, vloeistof, elastiek en vaste stof. Om verdere verwarring te voorkomen begin ik maar met mijn levensverhaal.



De vier mysterieuze plekken.



PAPPIE

Om te beginnen moet ik zeggen dat ik altijd een bal ben geweest. Op school was dit vaak reden tot plagerijen en vechtpartijen. Ze mochten mij niet zo: de andere leerlingen hadden armen, benen en iets van een romp (de meesten dan). Ik niet, ik was een vrij fantasieloos gevormd geval met een tot schoppen uitnodigend uiterlijk. Vrienden had ik niet, en vriendinnen ook niet. Ik zat namelijk met een probleem: ben ik nou een jongen of een meisje? Dit complex leidde ertoe dat ik al snel mijn lagere school verliet en werd opgenomen in het Ziekenhuis voor Ballen met Inferieuriteits Complexen (het ZBIC). Daar ontmoette ik Mijn Vader.

PSEUDO OUDERSCHAP

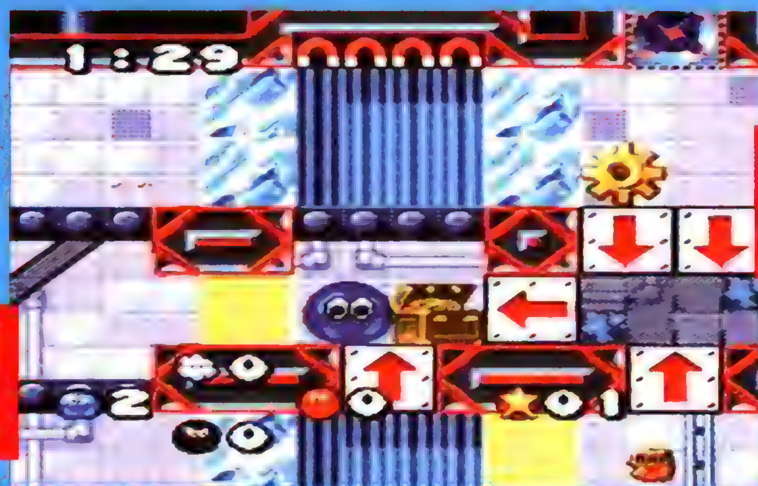
Eigenlijk was dat niet Mijn Echte Vader, maar ergens in de jaren van therapie die ik onderging in het ZBIC heeft zich een soort pseudo-adoptie voorgedaan. Mijn Vader was wat in de gewone wereld bekend stond als een Verstrooide Geleerde, en het wederzijds onbegrip van de buitenwereld trok ons naar elkaar toe. Binnen afzienbare tijd trok ik in bij Mijn Vader, die een laboratorium bezit net even buiten jouw stad. Daar was het dat ik leerde wat de vier elementen waren.

DE TROTSE ZOON

Mijn leven als bal gaf mij de mogelijkheid Mijn Verstrooide Vader te helpen wanneer dat nodig was. En dat was vaak. Omdat Mijn Vader veel deed aan uitvinden werkte hij regelmatig met tandwieltjes. Nou is het zo dat niet alle tandwieltjes hetzelfde zijn, integendeel. Telkens als hij net dat ene tandwieltje nodig had was hij het kwijt. Zijn ongeluk was mijn geluk: ik had een taak, een missie, een Levensdoel. Niets zou mij ervan weerhouden Mijn Vader te helpen om zijn tandwieltje te zoeken! Ik voelde me groots, sterk en ik was vervuld met zelfvertrouwen en zelfrespect. Voor het eerst kon ik met trots zeggen: "Ik Ben Een Bal."

HET DOORZETTINGSVERMOGEN

Denk nou niet dat ik Mijn Taak niet serieus nam. En denk niet dat het een Taakje Van Niks was. Mijn Vader was niet zomaar verstrooid: hij verloor tandwieltjes all-over-the-place! In de tuin, de fabriek, het laboratorium en zelfs in het riool. Je kan begrijpen dat Mijn Taak een gevaarlijke was, een bal staat makkelijk bloot aan gevaren. Als wolk loop ik het gevaar opgezogen te worden





IJskasten & verwarmingen & doel (tandwiel).

R E V I E W

IORPH



door ventilatoren, of op te lossen in water. Als water kan ik verloren raken in rivieren of wegdruipen in putjes. Als stuiterbal kan ik lekgeprikt worden, het sterft namelijk van de scherpe objecten. Als bowlingbal kan ik verdrinken door mijn gewicht. Maar door mijn doorzettingsvermogen slaagde ik erin om mijn kunstje - het veranderen van gas naar vloeistof naar vaste stof naar elastische stof en terug - goed te gebruiken en Mijn Gevaarlijke Taak met sukses te volbrengen.

BESTE LUISTERAAR

Omdat je de eerste bent die mijn verhaal wilt horen zal ik je mijn kunstje verklappen. Ik bezit dus de kracht om van element te veranderen. Helaas kan ik dat niet altijd doen: per Taak kan ik maar een beperkt aantal keren naar een bepaald element veranderen. Ik moet dus goed nadenken, en geen veranderingen verspillen. Ik moet ook goed gebruik maken van de hulpstukken die er zijn: de kachel en de ijskast. De kachel helpt mij om een lichter element te worden. Met behulp van die kachel kan ik bijvoorbeeld van een stuiterbal naar water veranderen, of van water naar wolk, zonder dat ik daar één van mijn eigen veranderingsmogelijkheden mee verspil. De ijskast werkt andersom: ik kan van water naar stuiterbal, of van stuiterbal naar bowlingbal veranderen zonder verlies van veranderingsmogelijkheden.



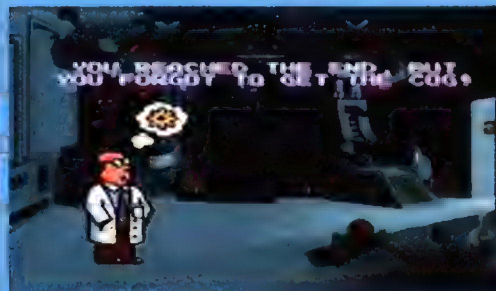
Vergaan met de tandwiel te pakken.

OP TIJD NAAR BUITEN

Ook al heb ik mijn veranderingen perfect gebruikt om het tandwieltje te vinden, ik moet ook snel zijn. Snel, omdat Mijn Vader wacht op zijn tandwieltje en ik hem wil helpen. Ik wil dan ook altijd binnen twee minuten weer bij Mijn Vader zijn om het tandwieltje terug te brengen. Lukt dat niet, dan heb ik gefaald. Als ik faal, verlies ik mijn zelfvertrouwen en dan ben ik weer terug bij af. Daarom heb ik besloten jouw hulp in te roepen om een team te vormen. Als jij mij vertelt hoe ik het beste kan veranderen en mijn vader kan helpen doe je mij een groot plezier. Alleen dan kan ik altijd met trots blijven zeggen: "Ik Ben Een Bal."



Pappie is blij!



Pappie mist zijn tandwieltje.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁸
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8²

- ▲ Grappige Balletjes
- ▲ Simpel maar moeilijk
- ▼ Beetje kinderachtig
- ▼ Weinig geluidseffecten

SNES
Prijs: ƒ 139,-
Fabrikant: Sony Electronic Publishing

7⁵

Dit misschien wat treurige verhaal zegt meer over mij dan over het spel. Het echte verhaal gaat trouwens ook heel anders. Waarschijnlijk is het spel bedoeld voor de jongere spelcomputeraar, maar het is een uitdaging voor iedereen! Het spel wijst zichzelf als je iets weet van elementen, en als je daar niets van weet dan is dit een mooie gelegenheid om daar verandering in te brengen. Super Morph is een combinatie van platform- en puzzelspel. Er zijn 36 niveaus waarvan alleen de eerste paar in één keer zijn uit te spelen. Het enige dat ik me afvraag is waarom uitgerekend ik altijd spellen moet recenseren die over balletjes gaan. Zoiets zet je toch aan het denken...

[illegible]



THEME

Als je weigert je neer te leggen bij het one-on-one beat 'm up-geweld elders in dit blad, of als je je dood ergert aan de zoveelste zijwaarts scrollende platform-shooter kan ik je aanraden om de naam Theme Park goed in je oren te knopen, want Theme Park is een pretparksim die het spelen van Sim City 2000 doet verbleken tot taartjes bakken in de zandbak.


Dat is pas leuuuuuuuk...


Praten met de vakbond, het geld doet het woord.

GELUK MAAKT GELD

De spellenmakers van Bullfrog bewezen reeds met Syndicate dat ze als geen ander het fenomeen game-play beheersen. In Theme Park hebben ze de serieuze benadering van een Sim-spel gecombineerd met de cartoonstilo van een game als Ren & Stimpy. Het uitgangspunt is als volgt: combineer je zucht naar geld met de drang om mensen gelukkig te maken en je zult een succesvol ondernemer worden in de amusementsindustrie. Jouw taak is om op een zelfgekozen lokatie een pretpark te bouwen, te onderhouden, van personeel te voorzien en de bezoekers met de meest extravagante attracties lachend het geld uit de knip te kloppen.

CORRUPTIE WERKT!

Er zijn drie skill-levels waar je uit kunt kiezen als je begint. In de zandbak-mode voor beginners die vrijblijvend willen spelevaren kan er vrij weinig misgaan. Je pleurt hier en daar een achtbaan neer, strooit wat in het rond met schiettenten en patat- en ijskraampjes. Het ergste wat je kan overkomen is dat je bankroet gaat. In het Sim-level wordt het wat serieuzer. Je moet onderzoek plegen naar nieuwe parkattracties en zo nu en dan de vakbondsman voor pretparkwerknemers te woord staan over de uitbuiting van je personeel. Geef de man een handvol munten en het arbeidsconflict is weer opgelost.

SPELEN IS WERKEN

Schat je jezelf hoger in en ben je niet bang om in de wereld van de grote belangen de glamourboy uit te hangen, kies dan voor de Full-optie. Je krijgt dan te maken met alle ingewikkelde belangenverstrengelingen die op een pretparkondernemer in spé afkomen. Je moet goed rekening houden met de lokatie van je pretpark. Als je die kiest in de Saharawoestijn zal de grond weliswaar goedkoper zijn dan in de buurt van Parijs, maar het bezoekersaantal blijft waarschijnlijk ietwat ondermaats. Je moet dan ook nog zorgen dat de notering van jouw amusementsbedrijf op de beurs beter is dan die van je directe concurrenten. En alsof het al niet gecompliceerd genoeg was, blijven ook de dagelijkse menselijke beslommeringen een rol spelen in het succesvol exploiteren van een amusementspark.

SHIT!

Neem het volgende voorbeeld. Je plaatst een achtbaan in je parklokatie. Een lekkere sappige achtbaan, waar je maag van gaat draaien en waar je verstand van zegt: "Ik wil eruit!" Vervolgens leg je netjes een stenen pad aan waarop de bezoekers braaf in de rij kunnen gaan staan, in afwachting van een lekker dodenritje. Om te zorgen dat de bezoekers zich niet gaan vervelen en wat geld uitgeven, zet je naast het pad een frietstal en een ijscokraam neer. Slim, dacht je, maar zo'n fout maak je maar één keer. De parkgangers zijn veelvraten en ze proppen zich vol met patat en roomijs. Je stuurt ze de achtbaan in, ze maken hun rit en tollend stappen ze de wagentjes uit. Dat is het moment dat je je realiseert dat je een ding vergeten bent in je meesterplan, namelijk een van de meest onmisbare ingrediënten in een complex met grote mensenmassa's: het toilet! Als de arme achtbaanrijders explosief brakend je terrein bevuilen, hun net ontstane behoeften lozen tegen de achterkant van de frietkraam of de snelste weg naar huis nemen, heb je de tijd om je af te vragen waarom je niet wat geld hebt geïnvesteerd in sanitaire voorzieningen. Behalve met dit soort extremiteiten krijg je in het full-level ook te maken met concurrenten, banken en beursnoteringen. Al deze zaken zijn van invloed op het welslagen van je onderneming. Het mag duidelijk zijn dat je door vallen en opstaan wijzer wordt. Het is daarom in Theme Park echt geen schande om eerst de mogelijkheden te verkennen in het Sandbox-level.



WEG MET DE NATUUR!

Een onderdeel van het park is, zoals al eerder opgemerkt, de achtbaan. Je kunt eenvoudig een bestaand ontwerp in het park plaatsen, maar veel leuker is het om de baan zelf te ontwer-

PARK

Welkom, boeren, burgers en buitenlui.

Wat is dat nou voor 'n attractie.

pen. Een paar lekkere loopings, een aantal scherpe bochten, gevolgd door een razendstijle, snelle afdaling. Eigenlijk is het te zielig voor woorden, maar ik moet toegeven dat ik het niet kon laten om een constructie te bouwen die spotte met de zwaartekracht en alle andere natuurwetten. Het gevolg was een ontsporing waarbij de ledematen van de bezoekers annex proefkonijnen in het rond vlogen. Werk aan de winkel voor de zojuist aangenomen schoonmaakploeg. Zuur is het feit dat je op de onheilsplek vervolgens niets, maar dan ook niets meer kunt bouwen. Bovendien is het niet denkbeeldig dat de nabestaanden van de omgekomen pretparkbezoekers een flinke schadevergoeding komen eisen.

Pluk de dag, niet de bloemen.

Ook leuk voor de kerstvakantie.

Regen in januari, wanneer anders.

Hoezo kinderkorting?

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Eeuwenlang speelplezier

▲ Achtbaan-inferno

▼ Wel heel erg gecompliceerd

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Bullfrog/ Electronic Arts

8

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED

TOM & JERRY II
Frantic Antics

Tot dusverre zijn de veediootgames van Tom & Jerry gemaakt door nare, saaie kindermartelaars met geen flauw idee van behoorlijke gameplay. Toch weten ze van geen opgeven en wensen ze het fameuze duo, helden van menig opgroeiend kind in de jaren zeventig (toen televisie maar op twee kanalen was en pas om half vier begon; echt waar), nog verder uit te melken met een nieuw avontuur op de GameBoy. Tom & Jerry in de herhaling met Frantic Antics, oftewel panische streken.



Nood doet vriendschap geboren worden.



Nare patser.



Een tip van de engelbewaarder om te overleven.



Stepboarding in quarterpipes.

BEEN THERE, DONE THAT

Wat te verwachten van een spel met een kat en een muis in de hoofdrol? Een platformavontuur misschien? Goed geraden, alleen zitten ze niet elkaar op de huid zoals in de cartoon, maar bereiken elkaar na lang getuimel langs welbekende obstakels aan het einde van elk level, voegen elkander wat zinnen en tips toe en de volgende ellende wacht. De panische streken beginnen met kat Tom, die vishappend op een step, bloempotten en brandkranen ontwijkend, met groot gemak binnen de vereiste vijf minuten Jerry bereikt. Dan wacht een slooppand vol met onuitroeibare energieslurpers die elke regel van fatsoenlijke gameplay tarten.

THIS GAME SUCKS

Wanneer een sloopbal plotsklaps het scherm opdendert en deze met ervaren vingers elegant ontweken wordt, dan is het nog wel aanvaardbaar dat er meteen een tweede bal verschijnt die alsnog de hersenpan van Tom kraakt. Met dit in het verbrijzelde achterhoofd laat je je de volgende keer niet bedotten, maar dan verschijnt er volkomen willekeurig een derde moederfokkende bal uit het niets. En dit terwijl gameplay draait om betrouwbare herhaling waarbij de uitdaging redelijk blijft. Nog een voorbeeld. Jerry geeft de tip: druk op beneden en B om een tegenstander uit de weg te carambolen. Okay, cool. Maar de nare clowntjes die de weg versperren zijn na 'exterminatie' al na drie seconden weer terug op hun vervelende plaats. Ja, verdomme, waar doe ik het eigenlijk voor?

NO, NO, NO, NO, NO, NO

Op level 4 neemt, de uiteraard kaashappende Jerry de hoofdrol over. Zoals alle muizen kan hij uitstekend zwemmen (?) waardoor hij niet verzuipt en gemakkelijk alle hongerige barracuda's op zijn tocht ontwijkt. Trappetje op, trappetje af, langs enge spinnetjes; alles is geen zweet voor speedy Jerry. Dan wacht in een donker steegje een straatkat die geen muizen op zijn 'turf' duldt. Knokken dus, wat onevenredig rottig is, wanneer je alleen over de 'kegelmove' beschikt die alleen werkt wanneer de kat tot één millimeter is genaderd. Ja, bekijk het maar.

RAPPORT

GRAPHICS	6^5
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	3^0
SPEELBAARHEID	5^0

▲ Goed geanimeerde Tom & Jerry

▼ Slecht functionerende hulpstukken

▼ Enige move is rottig

▼ Dodelijk saai

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,-
Fabrikant: Hi Tech Expressions

5^3

Er zou een wet moeten komen die verbiedt dat spelen worden gemaakt die niks toevoegen aan het bestaande assortiment. Er is niks in Tom & Jerry wat de geoefende speler niet eerder op het netvlies heeft gekregen. Deze speler zal zich ook alleen maar irriteren aan de panische streken die de programmeurs hebben verzonnen om iets van deze platformsoft te maken. ADAM

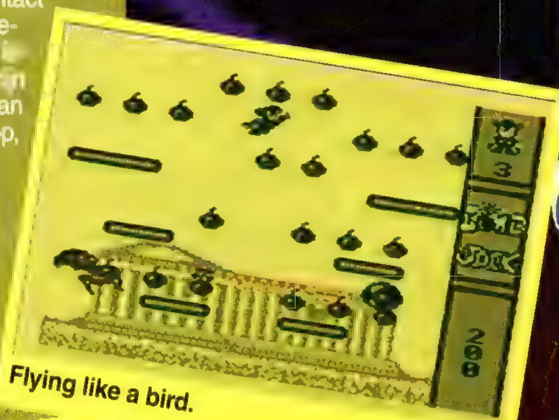


BOMB JACK

Er is een nieuwe Gameboy-held: Bomb Jack. Hij is snel, simpel, snel en ... simpel. Voor iedereen die met de herfstvakantie in gedachten ook maar een voorgevoel heeft van enige verveling, is deze bommenvreter dan ook wellicht de perfecte oplossing.

SIMPEL

Mijn naam is Bomb Jack en ik doe Superman na! En weet je waarom? Ik houd ervan om in strakke pakjes rond te vliegen, daarom! Zo, dat was wel genoeg voor een korte kennismaking. Het gegeven van Bomb Jack is heel simpel: binnen een platform moet hij alle aanwezige bommen verzamelen voordat hij een level hoger mag vliegen. Ondertussen wordt hij hierbij op de huid gezeten door een aantal monstertjes. Elk contact met deze gedrochten is fataal, maar zijn de levens van onze held op, dan begint hij gewoon weer bij het begin... Hij is onvermoeibaar, zolang levels lang!


Flying like a bird.


Zachte landing.


Is het een hommel, is het een bij...?

Bomb Jack kan een groot succes worden juist doordat het zo simpel is. Je zet gewoon je verstand op nul en spelen maar. Meer valt er eigenlijk niet over te vertellen, alleen dat het erg lijkt op het principe van Packman. Dus alle Packman-liefhebbers opgelet: Bomb Jack komt binnenkort ook naar jouw spelcomputer!

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	5,9
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Speelt lekker
- ▲ Tegen verveling
- ▲ Simpel
- ▼ Te simpel?

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,-
Fabrikant: Infogrames

7,2

ACTRA

Met de hulp van alle krachten van de onderwereld heeft Tanzra, de heerser van het kwaad, een legioen gevormd dat bestaat uit de dertien machtigste en meest gevreesde demonen. Tanzra heeft deze demonen er op uit gestuurd om te vernietigen! De plaatsen Diligence, Altheria, Temponia, Justania, Favorian, Lovaous, Leon en Humbleton worden als gevolg daarvan bedreigd door eeuwige duisternis. Tenzij een machtige held ze verlost van het kwaad.

HELD MET ERVARING

Zo'n verhaaltje doet me eerlijk gezegd weinig. Altijd en eeuwig dat gezeik over machtige opperslechterikken en stoere helden met stalen spieren en zielige, hulpeloze stadjes. Maar goed, het is nu eenmaal zo. Er zijn weer demonen, een hele hoop ontzettend zielige mensen en een held: de onverslaanbare Actraiser. Hij is niet zo maar een held, nee nee jongelui, Actraiser is een held met werkervaring, een CV met goede referenties en verhalen waar Indiana Jones nog een hoop van kan leren.

Maar nu heeft Actraiser eerst nog een paar appeltjes te schillen, en wel met zo'n drieëneen-half duizend demonnetjes.

GRATIS GEVANGENEN

Die stadjes waar ik het net over had: Diligence, Althena, Temponia, enzovoort, worden dus belaagd door ongedierte. Een kaart geeft de locatie weer van de stadjes en met een icoontje in de vorm van een kasteel kun je de steden aanwijzen om meer informatie te krijgen. De informatie bij de stad Leon is interessant. Er [illegible] die als gevangenis dient. De kerker heet Gratis (hoe komen ze erop?) en ligt schuin onder Leon. Ok, ik weet wanneer ik gewild ben. Op naar Gratis!



Een door Ben ge-Ei Fished monsterguppie.

HULPMIDDELEN VOOR HELDEN

De kerker blijkt een ongelooflijk doolhof te zijn. Uit alle hoeken en gaten schieten monsters met messen, vuurballen, scherpe klauwen en een slecht humeur toe om mijn carrière te beëindigen. Gelukkig ben ik voorzien van voldoende heldenhulpmiddelen: een vlijmscherp zwaard, een ijzersterk schild en vleugels waar ik een behoorlijk eind mee kan zweven. Dat laatste [illegible] fladder ik maar een eind rond [illegible] te hebben waar ik zal belanden. Soms gaat dat net goed, maar als je op die scherpe punten belandt ben je in één keer dood!

[illegible] kan die dienen als een onbreekbaar en dodelijk schild of als een fraaie bliksemschich- [illegible]

DE HELD VERTELT

Goed, ik verklap een [illegible] ga eerst naar beneden [illegible] trapsgewijs zeg [illegible] meteen naar beneden [illegible] want dat doet pijn.



Vrolijk fladder ik van paddestoel naar paddestoel.



Keihard krakende kunstgebitten.

ISER 2

Wacht een tijdje, dan komt er een zwevend platform aan. Spring daar op. Buk voor die rotpunten! Spring op tijd van het platform anders ga je weer helemaal terug. Spring nu van steen tot steen en ga iets naar boven via de touwladders. Daar is de deur naar niveau twee. Niveau twee bestaat uit een enorm doolhof van trappen. Zorg dat je voor je gevoel ongeveer halverwege bent (verticaal gezien) en zigzag door het doolhof. Van daaraf moet je het zelf maar uitzoeken.


De vis wordt duur betaald.


Had ik nou mijn grote bek maar gehouden.


Ik heb weleens voor hetere vuren gestaan.


Schild omhoog, landingsgestel uit.

Actraiser 2 is voor de echte platform/actie-liefhebber. Het leuke is dat er veel manieren zijn om steeds weer te kiezen, met lange sprongen of via korte klimpartijen. Neem je de korte, dan ben je er sneller (hee, echt?) maar dan kan je belangrijke punten ontlopen. De graphics zijn prachtig voor een 16-bitter en het geluid is sterk. Actraiser valt is wel een beetje moeilijk te bedienen, vooral als je vecht. Maar bovenal is Actraiser 2 vanaf het begin een pittig spel, en het kan aardig wat energie kosten voordat je het einde van level 1 bereikt. Dat is natuurlijk wat we allemaal willen.

B.GEN



RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Aktie vanaf het begin
- ▲ Passwords & Moeilijkheidsgraad
- ▼ Klungelige bediening

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: UBI Soft





TIE-FIG

De enige persoon in het universum naar wie Keizer Palpatine luistert, George Lucas, heeft eindelijk besloten ook vrijwilligers van de Aarde de mogelijkheid te bieden zich aan te sluiten bij de Keizerlijke Troepen. Nu kan iedereen een TIE-Fighter vliegen!

REBELLIE

Het Star Wars-universum is voor PC-gamers inmiddels meer dan één jaar oud, en in die tijd hebben talloze nieuwe Aardse piloten een bijdrage geleverd aan de altijd maar doorgaande strijd van de Rebellen tegen het Keizerrijk van Keizer Palpatine. Extra missies als Imperial Pursuit en B-Wing zorgden daarbij voor de nodige variatie. Toch begonnen na verloop van tijd steeds meer vrijwilligers te twijfelen aan de juistheid en rechtvaardigheid van hun missies. Meer concreet begonnen velen zich af te vragen of die Rebellen wel zo okay waren, en of de vliegers van de TIE-fighters echt wel zo boosaardig waren als de leiding van de Rebellen het deed voorkomen. Speciaal voor die groep twijfelaars biedt LucasArts nu de mogelijkheid om een tijdje dienst te nemen in het leger van de Keizer, zodat iedereen voor zichzelf kan beslissen welke partij nou eigenlijk 'de goede' is.

OVERLOPEN IS MAKKELIJK

Het eerste wat opvalt bij het betreden van de Keizerlijke trainingsgronden is het grote aantal overeenkomsten met de oefenruimtes van de Rebellen. De trainingssimulator (waarbij je door een soort doolhof vliegt), de historische missies, en natuurlijk het echte werk, je krijgt overal het gevoel dat je het al eens eerder hebt gezien, maar dan vanaf de andere kant. Blijkbaar maken Rebellen en Keizerlijke Troepen gebruik van bijna exact dezelfde technologieën, wat voor voormalige X-Wing vliegers het voordeel biedt dat de bediening van de verschillende Keizerlijke toestellen een eenvoudige, want bekende zaak is. Voor nieuwe vliegers biedt het Keizerlijke Leger een trainingsprogramma waarbij je onder leiding van een ervaren TIE-vlieger op een heldere en eenvoudige manier uitleg krijgt over het vliegen met een TIE-fighter, de wapensystemen, communicatie, tactische oorlogsvoering etc.

TRAINEN IS OVERLEVEN

Net als bij X-Wing is het sterk aan te raden eerst het volledige trainingsprogramma af te werken voordat je daadwerkelijk de Rebellen gaat bestrijden. De TIE-Fighters hebben namelijk wel het grote voordeel dat ze stukken sneller zijn dan de meeste X-, Y-, A- of B-Wings, maar wat bewapening en vooral shields betreft zijn de toestellen van de Rebellen superieur. Het is daarom zaak je hogere snelheid zo goed mogelijk uit te buiten. Oefenen dus!

EEN TIE VOOR IEDEREEN

Wanneer je daadwerkelijk aan missies gaat deelnemen krijg je de mogelijkheid in zo'n beetje alle soorten gevechtsvliegtuigen te vliegen die het Keizerrijk tot z'n beschikking heeft; TIE-Fighters, TIE-Starfighters, Interceptors, Bombers, Assault Gunboats en uiteindelijk de TIE-advanced, je zult ze allemaal een keer moeten besturen tijdens je carrière in dienst van de Keizer. Zo moeilijk is dat trouwens niet, omdat al deze toestellen qua bediening hetzelfde basisontwerp hebben. De verschillen zitten hem dan ook vooral in de haalbare snelheden, de shields en de bewapening (die je een stuk effectiever kunt maken door na het selecteren van bijvoorbeeld de laser twee korte tikjes op de W-toets te geven, daarmee verdubbel je je vuur-


Keizer Palpatine.


Papa Vader.


A Room with a View.

HTER

REVIEW

Star Wars

kracht tot een vierschots-laser!

BUG OF CADEAU?

Missies vliegen in een TIE-toestel heeft twee grote voordelen: de missies zijn niet gebonden aan een tijdslimiet en de boordcomputer geeft (in tegenstelling tot X-Wing) precies aan wanneer je je missiedoelen hebt bereikt. De missies komen in drie smaken, Easy, Medium en Hard en zijn onderverdeeld in vijf tot zeven verschillende taken die je met succes moet uitvoeren voordat de missie als geheel een succes genoemd mag worden en je de bijbehorende medaille in ontvangst mag nemen. Welke moeilijkheidsgraad je ook kiest, je hoeft in principe geen enkele missie te laten mislukken.

Wat is namelijk het geval: alweer net als in X-Wing krijg je ook nu de optie om onkwetsbaar te zijn en onbeperkte ammo tot je beschikking te hebben. Als je op die manier een X-Wing missie vloog, dan kwam je nooit verder in rang en mocht je zelfs niet doorgaan naar de volgende missie. Ik weet niet of het een 'bug' is of dat het zo hoort, maar in TIE-Fighter krijg je altijd je medaille en een nieuwe opdracht, of je nu wel of niet aan het cheaten bent. Dank u, meneer Lucas!

GOED EN POLITIEK

Maar hoe zit het nu met de politieke kant van de zaak? Ben je een verrader als je overstapt op een TIE-Fighter of niet? Welnu, deze gewetensvraag moet iedereen maar voor zichzelf beantwoorden, maar ik denk dat het geen kwaad kan om de zaak ook eens van een andere kant te bekijken. Net als in het leven op Aarde is het ook in de Ruimte namelijk lang niet altijd even duidelijk wat nou eigenlijk 'GOED' is en wat 'SLECHT'. Bezien vanuit het standpunt van de Keizer is er het volgende aan de hand. Het deel van de ruimte waar alles zich afspeelt wordt bewoond door vele tientallen uiteenlopende volkeren die vele eeuwen lang oorlog met elkaar voerden. Nadat de Keizer met harde hand een einde maakte aan al de verschillende oorlogjes die, ten koste van talloze levens, door de verschillende partijen werden gevoerd heerste er effectief vrede. Een gewapende vrede, dat wel, maar evengoed vrede. Om deze vrede te handhaven heeft de Keizer overal troepen gestationeerd die voortdurend in staat van paraatheid moeten zijn omdat er altijd wel een groepering is die toch liever oorlog wil voeren. Al deze troepen paraat hebben brengt natuurlijk enorme kosten met zich mee, en om het Keizerrijk niet helemaal alleen hiervoor te laten opdraaien heft de Keizer forse belastingen bij alle betrokken partijen. Het is een bekend feit dat het er niet altijd even zachtzinnig aan toe gaat wanneer het erom gaat de belastingen te innen of de vrede te handhaven, maar dat is een nadeel dat in het niet valt bij het alternatief, namelijk een allesvernietigende burgeroorlog die gevoerd zou worden door tientallen verschillende zwaarbewapende volkeren.

VREDE OF DOOD

De Rebellen vormen met hun soms vernietigende verzetsdaden een serieuze bedreiging voor de huidige stand van zaken. Niet alleen brengen zij levens en materiaal van duizenden soldaten en burgers in gevaar, tevens proberen ze tel-


Say your prayers, X-hole.


Met m'n neus tegen het glas.


Platform in zicht.


Met m'n hoofd uit het raam.


Kun je wel zeggen, ja.

TIE-FIGHTER

kens weer andere volkeren op te hitsen zich ook tegen de Keizer te verzetten. Als voldoende leiders hieraan toegeven, zou er binnen de kortste keren een einde komen aan de gewapende vrede. Chaos, vernietiging en miljoenen, misschien wel miljarden doden zouden hiervan het onvermijdelijke gevolg zijn. De Rebellen lijken dit niet te beseffen, of er anders niet om te geven. Zij hebben alleen hun eigen zogenaamde vrijheid voor ogen, waarvoor al het andere moet wijken. Is het dan zo verwonderlijk dat de Keizer er alles aan doet de Rebellen te stoppen? Gewapende vrede of een vernietigende oorlog, wat zou jij kiezen?

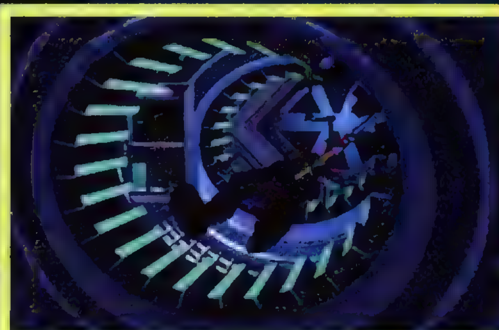
GEHEIMEN EN VERRADERS

Terug naar de missies. Iedere missie heeft verschillende doelen, waarbij het eerste missiedoel behalen voldoende is om door te mogen naar de volgende missie. Naast deze primaire doelen heeft iedere missie zogenaamde secundaire en tertiare doelen. De primaire doelen krijg je te horen van je 'Flight Officer', maar voor de overige doelen, inclusief eventuele geheime missiedoelen, moet je te rade bij een mysterieuze 'cloaked figure', een directe afgezant van de Keizer zelf. Als je goed luistert naar deze persoon en zijn 'opdrachten' met goed gevolg uitvoert, ontspint zich vanzelf een web van geheime politieke activiteiten, culminerend in onder meer een belangrijke Keizerlijke generaal die hoogverraad pleegt. Hier gaat een bittere strijd aan vooraf die je in een van de hogere missies zult moeten uitvechten, een strijd die je oog in oog brengt met je eigen mede-piloten!

Vanaf dat moment wordt TIE-Fighter, ook in de Easy-mode, behoorlijk moeilijk, want je tegenstanders vliegen in dezelfde toestellen als waarin jij vliegt, en meerdere keren zal het voorkomen dat je verraderlijke mede-piloten in het voordeel zijn doordat ze in een TIE-advanced vliegen die sneller en krachtiger is dan de gewone Fighters waarin jij ze moet bestrijden. Op die momenten zul je blij zijn dat je ook bij het tactische gedeelte van de trainingen goed hebt opgelet, of jezelf vervloeken voor je uiteindelijk dodelijke onachtzaamheid...



Gewoon ongelooflijk mooi.



De ziekenboeg, hoop ik.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- Veel afwisseling
- Eenvoudige bediening
- Nuances tussen Goed en Kwaad
- Goed verhaal

PC
Prijs: ƒ 139,-
Fabrikant: LucasArts
Systeemvereisten: minimaal PC 386-33, 4 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte.
Geluidskaart en goede joystick sterk aanbevolen.

8⁵

ALS BESTE GETEST
Power Premium
POWER UNLIMITED

TIE-Fighter meer van hetzelfde? Niet dus. Niet alleen is het een totaal nieuwe ervaring om het ruimtelijke slagveld ook eens van de andere kant te bekijken,tevens biedt het spel nieuwe inzichten in de onderliggende politieke structuren van de zogenaamd Goede Rebellen tegen de Slechte Keizerlijke Troepen. Neem daarbij de kleine, maar belangrijke verbeteringen in bediening, spelconcept en graphics, en je begrijpt dat deze aanschaf echt wel de moeite en het geld waard is.

EEN



DESERT FIGHTER

Eindelijk is het me gelukt om een vliegsimulator-achtig spel uit de vingers van David, onze vliegspecialist, te trekken. Middenin de nacht heb ik het spelletje gespeeld, eerst goed in het rond kijkend of David mijn niet ergens zat op te wachten. Nu is het zondagnacht 03:22 uur, David is in Dromenland, en ik schrijf in het uiterste geheim mijn recensie, zachtjes op het toetsenbord klikkend, zodat Dave ol' man het niet hoort.


Hotelletje minder.


Wat hebben we nu geraakt?

WAT GEBEURDE ER TOEN?

Er gebeurde het volgende. De duivelse heerser van Zarak, een normaal gesproken relatief vredig Midden-Oosten landje, mobiliseerde zijn troepen en viel zijn buurland binnen. Wat bezielt zo'n vent nou, hoor ik je al denken. Kijk, het buurlandje sterft van de olie en chemische produkten en dat is poen waard! De duivelse heerser van Zarak (die hier om duidelijke redenen verder anoniem blijft) had die poen nodig om zijn Mortal Kombat-plaatjesverzameling compleet te krijgen dus dan heb je verder weinig keuze, lijkt me.

OK, DUS HIJ VIEL ZIJN BUREN BINNEN..?

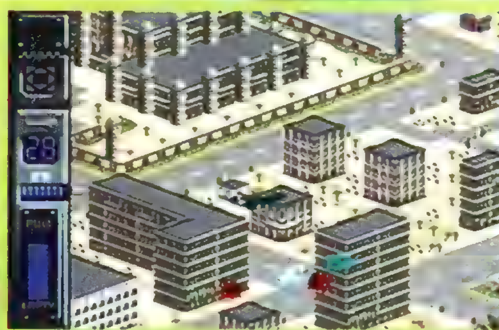
Inderdaad. Nou is 't het geval dat de Verenigde Naties voor de verandering meteen in aktie kwamen om hun geallieerde landje bij te staan. Pech gehad, denk je dan, wie ben ik om me daar mee te bemoeien? Nou, ik ben toevallig de (enige?) piloot van de Verenigde Naties en het is mijn persoonlijke missie om die anonieme slechterik op het goede pad te bombarderen.

SO FAR SO GOOD!

Ja, dat dacht ik ook. Er waren nog twee vliegtuigjes over die ik wel mocht lenen. De één was een F-15 Strike Eagle en de andere een A-10 Thunderbolt II of zoiets. Ze zijn nogal overdadig uitgerust met M61 20mm kanonnen, de GAU-8 30mm Avenger raketten, de AIM-9 Sidewinders, flares, AGM-65 Mavericks, MK.82 500 ponds bommen, MK.20 Lockeye klusterbommen en een Afterburner. Zegt mij niks, maar jou waarschijnlijk meer.

WAAR IS DE AKTIE?

De aktie is nu nog even ver te zoeken.


Kantorencomplex van Zarak.


Mayday, mayday!

Eerst moet ik het opnemen tegen een stuk of tig schermpjes met stoere kolonels die mij denken te vertellen wat mijn missie is, wie de vijand is, dat ik goed ben en zij slecht, welke kist ik wil gebruiken, hoe de omgeving eruit ziet en wat er morgen op de menukaart staat. Heftig klik ik door de schermpjes heen en ja hoor, daar is de aktie!

WAS HET ENG?

Nou, eng is niet het goede woord. Ik heb nog wel wat info over m'n missie meegekregen. Ik moest geloof ik radarinstallaties bombarderen of zo, maar dat is er niet echt van gekomen. Het scherm is schuin van boven 'gefilmd' zodat ik wel een goed overzicht heb van de te bombarderen radarsites. Tot nu toe heb ik alles om het eigenlijke doel heen tot krater gedegradeerd, wat overigens veel leuker is dan braaf de opdrachtjes uitvoeren, maar de kolonel zag er de humor niet van in en verbood mij ooit nog een toestel te besturen. Wel een enge man overigens.

Tja, Desert Fighter, alleen de naam al. Zijn we nu nog niet uitgekeken op Golfoorlog-spelletjes? Het vliegen gaat zo ongelooflijk onrealistisch dat ik me spastisch voelde worden. Het spel lijkt alleen maar te leiden tot heftige depressies en epilepsie (dat laatste beamen ze overigens in de handleiding). De graphics heb ik nét iets te vaak gezien en het oorlogselement kan nu toch echt niet meer. Conclusie? Ik laat vliegsimulatiespelletjes voortaan maar over aan David.

BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS 7°
GELUID 6⁵
ORIGINALITEIT 5°
SPEELBAARHEID 5°

- ▲ Not!
- ▼ Midden-Oosten zwartmakerij
- ▼ Slechte bediening
- ▼ Onorigineel

SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: System 3 Arcade Software Ltd.

5⁵

Geluidskaarten, CD-ROM spelers, joysticks, controlpads, speakers, videokaarten, draagtassen, voetpedalen, weapons, controlsystems, draadloze bediening, virtual reality helmen, acculaders, vergrootlas schermen, powergloves, laser pistolen, beschermhoezen en zonnecellen. Allemaal hebbedingetjes voor extra gaminggenot. Maar werken deze hulpstukken wel?
Power Unlimited test de nieuwste hardware.

VIDEORECORDER opnieuw uitgevonden

Wij van de PU-redaktie zijn een beetje moe van computergames met video in postzegelformaat. De spelletjesmakers verdoezelen de beperkingen van video meestal door je een plaatje voor te schotelen van één of ander bedienings-paneel met een monitor waarin het videobeeld verschijnt. Leuk en aardig maar wij willen een scherm dat uitpuilt van de video. Geen bitblokjes, hakkelende beelden of andere excuses. Gewoon video met TV-kwaliteit.
En toen was er plotseling de magie van de ReelMagic Lite insteekkaart. Om het maar eens heel technisch op te sommen; ReelMagic Lite levert full-screen, full-motion MPEG-video en -audio voor interactief vermaak, films en onderwijs. Een hele mond vol. Waar het op neer komt is dat je nu een CD-ROM spel of film in je PC stopt en het scherm vult met levensechte video.

74 MINUTEN

Helemaal nieuw is die MPEG-magie trouwens niet. Vorig jaar verscheen de oorspronkelijke ReelMagic kaart op de markt en tegenwoordig wordt MPEG ingebouwd in CD-i spelers. MPEG is een afspraak tussen een aantal fabrikanten die regels hebben opgesteld over hoe je digitale video in elkaar perst op een CD. Met MPEG is het mogelijk om 74 minuten beeldvullende video samen met CD-kwaliteit geluid op één glimmend plaatje te branden. De elektronika op de ReelMagic kaart pakt deze in elkaar geperste informatie zo snel uit dat je perfecte videobeelden op het scherm krijgt.
De oorspronkelijke ReelMagic had een geluidskaart ingebouwd, de Lite-versie niet. Deze richt zich op diegene die reeds over een geluidskaart beschikken. Grote voordeel: de kaart is een stuk goedkoper en dus binnen bereik van meer mensen. Het zal trouwens nog wel even duren voordat MPEG in elke huiskamer te vinden is.
Installeren was vrij eenvoudig en houdt in dat je de PC openschroeft, de kaart insteekt, wat kabeltjes inplugt en de software installeert. Het werkte bij ons de eerste keer. En het deed wat het beloofde: full-screen video met stereogeluid zonder horten of stoten op het beeldscherm . Nadat we even hadden zitten 'wauwen' over de kwaliteit begonnen we gelukkig weer na te denken. Wat zal MPEG voor de gamer doen? Wij zien er niet echt brood in. Stel je ziet een filmpje, je schiet op wat bandieten en je gaat dood. Telkens als je het leven laat moet je weer vijf minuten naar hetzelfde fimpje kijken. Bovendien kan er maar 74 minuten video op de schijf. Net iets meer dan een uur. Met andere woorden, erg veel varaitie kan je in zo'n spel niet aanbrengen. trouwens er zijn nog maar weinig titels te verkrijgen. Conclusie: MPEG kaarten zijn



uitstekend geschikt voor presentaties in het onderwijs en het bedrijfsleven. Maar wat heeft de gamer aan een digitale videospeler?

■ **Fabrikant:** Sigma Designs
Prijs: f 849,-
Leverancier: Walop Electronics, Rotterdam, telefoon 010-4623478

POWER PLUG voor de MegaDrive



In de Power Unlimited van november 1993 testte de redaktie een plunjezak vol controlpads en joysticks en kwam tot de conclusie dat de controlpads van de spelletjesfabrikanten zelf het prettigst spelen. Daar ontbreken echter de extra functies aan. TYCO, maker van de Power Plug, vond een prima middenweg. Gebruik gewoon de originele controlpads en plak daar een kastje met alle functies achter. Slim bedacht.
Installatie is super eenvoudig. Je plugt de stekker van de MegaDrive-controlpad in het zwarte doosje. De stekker van de Power Plug steek je vervolgens in de MegaDrive. Je hebt zelfs geen batterijen nodig.
Met de vijf knoppen op de Power Plug stel je de voorkeuren van je MegaDrive controlpad in. Voor een aantal spelen zoals Street Fighter, Turtles, Cool Spot, X-Men en Batman zijn special moves in de Power Plug voorgeprogrammeerd. Met de Trashknop selecteer je deze moves zodat je met één druk van de knop de vijand kunt decimeren. Handig, alleen als er een nieuw spel uitkomt heb je er niets aan.
De Power Plug is niet alleen voor de vechtfanaten ontwikkeld. Ook liefhebbers van spelletjes waarbij nauwkeurig sturen een vereiste is (denk aan race- en sportspelen) komen aan bod. De Steer-knop zorgt voor 'stuurbekrachtiging' waardoor de reactie op het scherm soepeler verloopt. Prettig, want raceautootjes reageren nogal hakkerig en abrupt en ze zijn soms nauwelijks op de baan te houden. De Steer-functie werkt redelijk en is onder andere geschikt voor G-loc, Jaguar, Outrun 2019, NHLPA Hockey, Battletoads en World Trophy Soccer. Kortom, de Power Plug biedt het beste van twee werelden. Je behoudt gewoon het bedieningsgemak van de MegaDrive controlpad terwijl je toch allerlei functies aan de knoppen kunt toekennen.

■ **Fabrikant:** TYCO
Prijs: f 29,95
Leverancier: Baltimore, Genk, Belgie, telefoon 00-3289303762

DOUBLE FUSION LX

PC-gamers zullen vroeg of laat allemaal aan het multimedia geweld moeten geloven. Er komen steeds meer games uit op CD-ROM en ze maken gebruik van stereo geluid, video en interactie. Dat wordt dus een CD-ROM drive voor je verjaardag, een set speakers voor het overgangsrapport en een geluidskaart voor Sinterklaas. Je kunt natuurlijk ook het Double Fusion LX multimediapakket kopen. Dan ben je in een keer van het gezeur af en kun je meteen aan de slag.

In de doos van Double Fusion LX zit alles wat je nodig hebt en nog wat meer: Een double speed interne CD-ROM drive, Pro Audio-Spectrum 16-bits stereo geluidskaart, Labtec's stereo speakers, alle benodigde software en om je op gang te helpen een handjevol CD-ROM's waaronder Compton's encyclopedie, Space Adventure en Arthur's Teacher Trouble.

DOUBLE SPEED

Even wat saai, maar broodnodig technisch gewauwel. De 16-bits geluidskaart jaagt muziek met maximaal 44 KHz door de speakers, oftewel CD geluidskwaliteit. De kaart is compatibel met Sound Blaster, Ad-Lib, Windows 3.1 en MPC 2. Dat bespaart je een hoop ellende, want er is niks frustrerender dan een spel niet kunnen spelen omdat het de Sound Blaster-emulatie vereist. Met de bijgeleverde software kun je geluiden opnemen, afspelen en eventueel bewerken. Bovendien zit er een Yamaha OPL3 synthesizer ingebouwd voor MIDI-toepassingen en bovendien een joystick poort. De kaart klinkt overigens erg goed.
De interne CD-ROM drive is double speed. Wij hadden overigens niets anders verwacht want dubbele snelheid is tegenwoordig de standaard. Je kunt zowel CD-ROM's als gewone muziek CD's op de drive afspelen en hij is bovendien Kodak PhotoCD compatibel. Dat wil zeggen dat je je vakantiekiekjes door een fotolab op CD-ROM kunt laten zetten en ze op je computer kunt bekijken.

De Labtech-speakers produceren genoeg volume om je moeder op je dak te krijgen. Een volumeknop, bas-, treble- en superbas-regelaars versieren de voorkant van de behuizing. Het geluid is redelijk maar een tikje aan de schelle kant. Wanneer je de superbas op maximaal zet, komt er een verbazingwekkende hoeveelheid bas uit de speakers. Gooi je de bas dicht, dan komt er nog nauwelijks geluid uit de kastjes.
Systeem eisen: 386 SX of beter, Windows 3.1 of DOS 5.0,VGA, 4MB harde schijf ruimte. 2MB RAM.

- *Fabrikant: Media Vision*
  Prijs: f 899,-
  Leverancier: Walop Electronics, Rotterdam,
  telefoon 010-4623478



Draadloze CONTROLPAD



Computers zijn leuk, maar de bedrading... Een nachtmerrie, een ware hel van snoeren die opkrullen, verward raken en nooit lang genoeg zijn. Geen wonder dat wij altijd snakkend uitkijken naar een draadloze joystick of controlpad die ook werkelijk naar behoren functioneert. De gevleugelde vorm van Dexxa's ControlPad beschikt over de gebruikelijke knoppen. Een D-pad, een A en B knop en twee Turbo-knoppen. Dat is niet voldoende. Twee knoppen (A en B) is genoeg voor de meeste spelen maar in het geval van bijvoorbeeld Mortal Kombat kom je er twee te kort. Onvergevelijk.

GAMMEL

De antraciet, plastic behuizing voelt een beetje goedkoop aan. De knoppen zijn redelijk gedefinieerd. De D-pad echter is te gammel en maakt nauwkeurig sturen moeilijk.
De ControlPad stuurt een infrarood signaal naar een klein, op een computermuis lijkend kastje dat via een snoer in de gamepoort van de PC zit geplugd. Maar doet-ie ook wat hij zou moeten doen; draadloos het spel besturen? We probeerden de controlpad uit op Doom. Tot onze stomme verbazing werkte het boven verwachting. Zolang er niet teveel in de weg staat van het ontvangstkastje kun je gerust op een meter of vier het spel besturen.
Niets is echter lastiger dan een apparaat dat batterijen slurpt. Erger nog, Dexxa's Cordless ControlPad werkt op AAA batterijen, een minder gebruikt formaat. Een basisstation waarin je de Pad steekt om op te laden, zou een veel elegantere oplossing zijn. Wij concludeerden dat deze draadloze besturing het best werkt van alle apparaten die we tot nu toe onder handen namen. Jammer dat de D-pad zo knullig is uitgevoerd en dat de ControlPad twee knoppen tekort komt.

- **Fabrikant:** Dexxa
  Prijs: f 85,-
  Leverancier: GW-Trading, De Bilt, 030-200904.

VIRTUA

Sommige mensen denken dat Virtual Reality de plek is waar je heen gaat wanneer je sterft ('Dat zou pas tof zijn', zegt Ben), anderen zien er 'n soort van teletijdmachine in. De PU-lezer verlangt het ultieme videospel, een spel waarbij je helemaal verzonken raakt in een nagemaakte wereld waarin je echter dan echt Rambo, de Alien-moeder of Bart Simpson kunt zijn.

DE WERKELIJKHEID

Op een paar universiteiten in Amerika heb je VROOM's, visuele 3D datakamers, waar wetenschappers zich virtueel kleiner dan een atoom of groter dan het universum kunnen voordoen. Door middel van de Power Onyx, bijna de krachtigste computer die er bestaat, worden van allerlei objecten van drie kanten projecties gemaakt. De geleerden hebben allen Crystal Eyes op hun hoofd, een LCD-bril waarmee razendsnel afwisselend het linker- en rechteroog wordt geblindeerd. Zo ontstaat de illusie naar 3D full colour hologrammen te staren, beelden waar je omheen kunt lopen en van alle kanten kunt bekijken. Eén van de mensen in de kamer heeft een 'headtracker' op en een 3D muis in de hand. Van deze persoon worden alle bewegingen in het geprojecteerde beeld geregistreerd en alleen hij kan dingen veranderen. De VROOM-onderzoekers zijn het verst gevorderd op de weg naar echte Virtual Reality; alleen in Springfield, USA zijn ze verder. Vraag maar aan Bart.

NIET AANKOMEN

Supernerd Martin Prince, de studiebol uit de vierde klas, heeft voor de jaarlijkse wetenschapswedstrijd van de basisschool van Springfield een Virtual Reality machine gemaakt. Verveeld struint de ons welbekende en zeer geliefde held Bart Simpson langs het werk van zijn schoolgenoten. Een hysterisch tranenplengend meisje heeft een 'breng mijn dode eekhoorn weer tot leven' machine gemaakt, een constructie waarin een uitgemergeld lijkje voortdurend zonder enig levensvatbaar effect 22.000 volt door zich heen gejaagd krijgt. Op Bart's tafel prijkt het hoofd van Homerus op sterk water. Daarnaast staat Martin te snoeven over zijn, door de computer gemaakte wereld die zo echt lijkt dat je geen verschil ziet met de werkelijkheid. Over een half uur is er een demonstratie voor de leerlingen en enige heren van de NASA. 'Cool', denkt Bart en wandelt de kamer in waar een soort van rad van fortuin staat en een knipperende rode knop. "Wat zou dat zijn", denken Bart's vingers. Whooaaa!

MORTAL SOFTWARE

IJzeren klemmen omsluiten de magere lichaamsdelen van Bart, een databril dondert neer op zijn neus, KLAK, en het rad begint te draaien. Er zijn zeven punten waar het getol kan eindigen: in de prehistorie, in de post-nucleaire toekomst, in een waterglijbaandoolhof, met Bart als ontsnappende baby, tomatengooiend op het schoolplein en Bart als varken in het slachthuis. Martin's machine was bedoeld voor VR-onderwijs, maar door Bart's onbesuisde actie is de programmatuur koekoek gegaan en is de educatieve software veranderd in een dodelijk programma. Daarbij geeft het lot je maar drie kansen om aan de virtuele dood te ontkomen. Slik.

WHACKY-DACKY-DOOO

"Hehehe", lacht Mad-Bart cool, het Doomsday-scenario van een ontploft Springfield bevalt hem wel. Bart's druk op de rode knop heeft de kerncentrale (de bedoeling van wijsneus Martin was een excursie) doen opblazen. Hij heeft er een motor aan overgehouden en een vette Springchester met afgezaagde ballonloop. Het tuig Jimbo & Kearney, dat



Bart is Mad max geworden voor de motorrace.



Uit de weg, schobbejak.



Easy, dudes, easy!



In Bart's ogen de Nobelprijs waard.



Ook als Bartosaurus is een hekel aan Simpson gezond.

L BART

lastig doet met zwaaiende fietskettingen, kan een trap van de hevige motorlaarzen verwachten. Doch, na vijf van de tien mijl door bar niemandsland sneuvelt Bart en wordt denkbeeldig, aan beide armen vastgebonden aan de vijandelijke voertuigen, getweeëndeeld. Gulp. De tweede spin in de virtuele mallemolen eindigt achteraan een kilometerslange rij voor een ellenlange waterbaanafdaling. Er volgt een idiote afdaling voor de uiteraard voordringende Bart: door gekleurde buizentunnels met gangblokkerende 'fat asses' en tegen de stroom opzwemmende haaievinnen waarbij een fatale stuurfout leidt tot een eindeloze val in het ravijn.

MEER IS BETER

Het volgende rondje draaimolen levert een extra leven en daarna een beschutte plek achter het schoolplein op, met een stapeltje volrijpe tomaten naast de werparm. Martin's oorspronkelijke idee was een schoolfoto-simulatie te maken van de toekomstige leerlingen van juffrouw Krabappel. Maar dit is Bart z'n feestje, de klasgenoten dienen eerst als schietschijven voor vette rode klodders voordat hun tronies vereeuwigd worden. Virtueel mikken is echter niet simpel.

GEK IS GOED

Een ander onderdeel maakt van Bart een varken. Nu staan deze beesten bekend als bijzonder schrander, maar eenmaal in hun huid blijken de problemen om te voorkomen dat Bart eindigt als vette snack, overweldigend onoverkomelijk. De twee andere werelden oefent Bart vervolgens in practice mode. Het leven als verschrikkelijke Bartosaurus is een vrolijk genoegen en de nostalgische trip naar de babyjaren maakt van Bart een halsbrekende trapeze-artiest.

Virtual Bart is een heel leuk spel, gemaakt door een stel inventieve, molige voedieters die nog niet geheel perfect onderlegd zijn. Maar wel flink in de buurt komen. De voorspelbare opeenvolging van levels is in dit spel vervangen door een verfrissend systeem van willekeur, de zes verschillende verhalen bieden verschillende uitdagingen en vaardigheden, de animaties zijn goed en Bart is cool, down en dope. En ouderwets lauw.

ADAM



RAPPORT

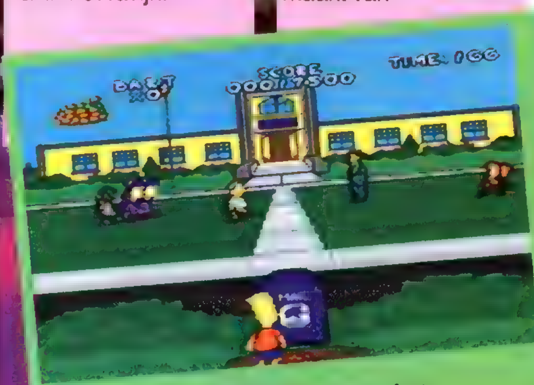
GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁷

- ▲ Veel afwisseling
- ▲ Uitstekende Simpson-humor
- ▲ Vernuftige gameplay
- ▼ Weinig overlevingskansen

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Acclaim

8⁸

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED



Prijsschieten op de schoolgenoten.



Raak!



Killerbreath.



Razend interessante prehistorische muurschilderingen.



Bart is 'history'.

THE SIMPSONS
Bart Vs the Space Mutants

'Jeez, Guys' oftewel 'Guts, Gabbers'; ruimteschepsels zijn in Springfield geland en jatten, om te beginnen, in de stad alles wat paars is om een apparaat te maken waarmee ze naar de wereldmacht willen grijpen. En 'shit' oftewel shit; niemand wenst dit te geloven dus moet met spuitbus in de hand en een skateboard onder de sneakers de buurt ontdaan worden van de buitenaardse indringers. Maar één schepsel kan dit oplossen en dat is Bart Simpson.

BLOBHAAT

Ik haat rode sterachtige blobben die voor me heen en weer blobben, zonder een wapen te hebben om die blobben weg te kunnen blobben. Vooral wanneer een misstap al een half leven moet kosten. Een cool dude, oftewel stoere bink, heeft echter de controle in zijn ledematen om langs deze levenszappers te glippen. Vier blobben later (vergeet niet de passerende mutant in mensengedaante meteen op het hoofd te springen) kan pas met een onvervreesde sprong een spuitbus worden gescoord. Dan weer terug langs de blobben om de postbus aan het begin in de kleur rood te vandaliseren om zodoende de mensheid te redden.

BOMBER BART

Level 1 kent 24 paarse oppervlakten die met de spuitbus 'gebombed' moeten worden. Over het hele level, de hoofdstraat van Springfield, zijn maar vier spuitbussen te vinden dus is spaarzaamheid troef. Van het volk dat de stoep bewandelt, zijn de meeste onwelkome gasten. Door razendsnel 'down' in te drukken worden de X-ray Specs geactiveerd waardoor het lelijke hoofd van de alien zichtbaar wordt. Er is maar een fractie van een seconde, de kans, om een reuze jump te ondernemen en het monster uit te schakelen. Het levert een letter van een familielid op die, wanneer alle letters in de naam zijn verzameld, aan het einde van het level Bart's gebruikelijke leugenachtige gedrag doet vergeten en hem steunt in de ongelooflijke strijd.

TRASH THE CANS

De spuitbus alleen biedt geen uitkomst, er moet heel wat worden uitgedokterd voordat missie 1 is gecompleteerd. Vaak reikt het elastieken sprongetje niet naar het paarse euvel in de hoogte, vereist het domme moed om de monsterbewaking te ontwijken, moet een verfbus omgekieperd of was van de lijn 'getrashed' worden. En dan ben je nog niet eens halverwege. Wie dacht dat The Simpsons een simpele platformer is, heeft het fout. Wanneer het hele parcours (van nog maar level 1) is afgelegd, blijkt er geen doorgang te zijn naar de shopping mall waar de extraterrestialen de hoeden stelen om in hun wereldmachtmachine te proppen. En de weg naar het museum waar Bart alle uitgangsbordjes moet vo- ligstellen voordat de UFO bewoners hun tengelblobben erop krijgen is zoek. Nee, eerst moet er zeer fanatiek worden gepuzzeld, gepeinsd en gevloekt voordat duidelijk is hoe je alle paarse vlakjes kunt neutraliseren.

Bart stelt als veediootavontuur niet snel teleur. Ook in zijn strijd tegen Space Mutants staat hij weer borg voor een goede game. Vooral de overgang naar het ingewikkeld uitdokteren om je zin te krijgen, maakt dit spel bijzonder, vooral ook omdat de 'skills', oftewel vaardigheden, van de betere platformgamer af en toe vereist zijn.

ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	8^4
ORIGINALITEIT	8^6
SPEELBAARHEID	7^2

- ▲ Lang speelplezier
- ▲ Verschillende gameplay
- ▼ Veel onduidelijkheden te overwinnen
- ▼ Nare blobben

GAMEGEAR
Prijs: ƒ 109,-
Fabrikant: Flying Edge

8^1

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED



TOP HUNTER

REVIEW

Roddy & Cathy

Piraterij bestaat al zolang er mensen bestaan, vroeger, nu en waarschijnlijk ook in de verre toekomst. Om die toekomst gaat het in het spel Top Hunter. De tijd: het tijdperk van de kolonisatie van het universum. De slachtoffers: de pioniers, op zoek naar een beter leven op onbekende planeten. De piraten: The Klaptons. De helden: Roddy en Cathy, een professioneel premiejagers-duo dat tegen een kleine vergoeding voor niets en niemand bang is.

GENOEG IS GENOEG

De nieuwbakken bewoners van het planetenstelsel Kalted kregen een jaar geleden de schrik van hun leven. Nauwelijks bekomen van een jaren durende ruimtereis, op zoek naar de beloofde planeten waar zij een nieuw en vreedzaam leven wilden opbouwen, werd hun planetenstelsel in twee uur, drie minuten en drieënvijftig seconden overspoeld door de bloeddorstige Klapton Gang. Na een half jaar van onderdrukking, moordpartijen en plunderingen was de maat vol en werden twee beruchte premiejagers ingehuurd om de Klapton-piraten voorgoed van de planeten te verdrijven: Roddy en zijn rechterhand Cathy.



Roddy en z'n Robo-vehikel.



Een ingang voor 'n bonuslevel in Wonder Wood.

SYSTEMATISCHE ZUIVERING

Het Kalted-stelsel bestaat uit vier bewoonde planeten: The Ice Planet, The Wind Planet, The Fire Planet en The Forest Planet. Roddy en Cathy besluiten om de planeten systematisch af te werken en te zuiveren van iedere piraat die daarop rondloopt. Zoekend naar de planeet-bestuurders Misty, Bigman, Burn en Sly hopen ze zo door te dringen tot het grote brein achter die verwerpelijke piratentroep: Captain Klapton.

MAGERE BEWAPENING

De bewapening die Roddy en Cathy bij zich hebben is nou niet echt van die aard dat je daar opgewonden van zou kunnen raken. Roddy heeft een rubberen arm en Cathy een "chain saucer"; niet bepaald indrukwekkend. Dit in tegenstelling tot de wapens die op de piraten worden veroverd: van laserguns tot en met robo-vehikels. Alles kunnen ze gebruiken zolang die schoften maar oprotten!

BONUSWERELDEN

In elk sublevel van de afzonderlijke werelden is een bonuswereld verborgen waar Roddy en Cathy na al die dodelijk vermoeiende gevechten even op adem kunnen komen. De ingangen zijn met het blote oog nauwelijks te zien maar als je goed oplet en af en toe achter een dichtgespijkerde grot of onder een stapel hout kijkt, kun je nog eens voor verrassingen komen te staan.

Top Hunter is een hartstikke leuk spel om bij je Neo Geo verzameling te voegen. Het lijkt in de verte een beetje op Spin Master in die zin dat het spel het leukste is als je het met z'n tweeën speelt, de graphics van dezelfde schitterende kwaliteit zijn en de opzet van het spel grote gelijkenissen vertoont. Maar Top Hunter is uitgebreider doordat het een 3D-spel is waarin je zigzaggend de gevaren kunt ontwijken of met een heus aanvalsplan je tegenstanders kunt uitschakelen. Top! THOMAS



RAPPORT

- GRAPHICS 8,5
- GELUID 8,0
- ORIGINALITEIT 7,0
- SPEELBAARHEID 9,0

- ▲ Veelzijdig
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Goede controle
- ▼ Veel te duur

NEO GEO
Prijs: ƒ 569,-
Fabrikant: SNK

8,4





Wat een wind.



Cathy heeft een gun.

'I thought I saw a puttycat.' 'Hellooo, bweakfesst.' Dit zijn de twee beroemdste zinnen uit de fameuze cartoons van Sylvester and Tweety, een sullige kat met een spwaakgebwek die zijn levenswerk wijdt aan het jagen op een bijdehante gele kanarie, die telkens op het laatste moment weet weg te fladderen naar een nieuwe, onbereikbare plek. In de cartoons geeft Sylvester nooit op; in het spel kruipt de speler in zijn huid en wacht hetzelfde lot.

ALLES MOET KAPOT

Handenwrijvend wandelt Sylvester door Oma's huiskamer; hij ruikt Tweety-vlees en vandaag is toevallig een bijzonder geschikte dag voor een Bird-e-cue. Lastig is dat het oude mens nog behoorlijke vaart uit haar kromme benen weet te persen en haar bezem met jeugdig fanatisme op Sylvester's schedeldakje laat knallen en zo van de kat z'n negen levens afsnoept. Voor straf trapt hij zoveel mogelijk kandelaars en bloempotjes uit hun vensterbakjes. De Tweety maaltijd vliegt voortdurend binnen hapbereik en af en toe lukt het een stevige klauw aan het pietje uit te delen, wat de eerste punten oplevert. Het gevleugelde tussendoortje verdwijnt naar boven waar Sylvester met kracht en zijn geroemde doorzettingsvermogen meubels opstapelt om Tweety zo tot op de zolder te kunnen volgen. Hier komt het gescoorde bot goed van pas, vooral wanneer een bullebak van een hond zwaaiend met z'n vuisten aan komt rammen. Even het bot selecteren en kwijlend ligt het beest aan zijn voeten. In de nok van het huis verschuilt zich de bibberende Tweety; vier vette pijlen verraden zijn schuilplaats. Met nog wat stapelwerk van kratten weet Sylvester deze hoogte te overbruggen en heeft eindelijk zijn ontbijt in z'n klauwen. 'Gotcha.'

NAUGHTY BY NATURE

Hmm, niet dus, een beetje videogame tegenwoordig kent ook negen levels. 'Naughty little puttycat' zeurt Tweety terwijl het de tuin in ontsnapt naar zijn zomerhuisje, hoog in een kale paal, precies boven het hok van de pitbullebak. Door dat beest keffend achter een bot aan te sturen en twee kratten op te stapelen bij de paal van het vogelhuisje, begint Sylvester aan een helse klauterpartij over zingende elektriciteitsdraden die hem, in ware cartoonstylie, tot op het vel electrificeren. Pas na lang gepiel, gekloot en gepuzzel wordt duidelijk wat gedaan moet worden om bij Tweety's hok te komen. Een klein tipje van de sluier: je hebt er vijf voor nodig. Niet dat het veel uitmaakt want die glibberige vogel weet echt wel weer te ontsnappen.

EEN KANGEWATTEMUS

Een achtervolging door een rijdende trein dient zich aan; pitbullebak, oma en ook een soort muiskangeroodingesbeest rijden mee. Niet dat dit schepsel werkelijk vervelend is. Hij deelt rottrappen uit die helpen hoger gelegen, onbereikbare platforms te bereiken. Tweety, waaraan men ondertussen een grondige hekel mag hebben, dartelt van wagon naar wagon en verstopt zich in alle mogelijke hoeken. Door de Tweety-cam te gebruiken, een stel uitschuifbare Sylvester oogbollen, is het nare beestje overal te lokaliseren en moet hij, nota bene als landdier, dezelfde capriolen als Tweety zien uit te halen om verder te komen. Een springveer biedt soms uitkomst, maar vaker zal een val het gevolg zijn, waarbij Sylvester met een verongelijkt koppie een tijd lang onder de trein wordt gezogen om vervolgens weer aan het begin te moeten starten. De oplossing ligt in een route die via de onderkant van de trein leidt naar het felbegeerde toetje.

"That's all



Puttycat dodende oma.



Ruw gewekt in de oma veilige zone van de kattemand.

R E V I E W

SYLVESTER AND TWEETY 'Cagey Capers'

HYDE AND SHRIEK

Op level 4 slaat trek in Tweety om in haat. Een straat is hier het toneel voor een ellenlange springtocht langs raamkozijnen vol met cactussen, vallende dakpannen, knapperende vuurtjes en een concurrerende straatkat die met het item vis, of de bokshandschoenen, afgehouden kan worden. Achter één van de ramen staat het silhouet van een boef met een pistool; waarom is verder echter niet duidelijk. Vele punten vallen te scoren op dit level, op een gegeven punt vind je zelfs een SuperKatpak, wat je even immuun maakt voor alle ontberingen. Niet dat het veel uitmaakt want level 5 is een regelrechte killer. Hier krijgt Sylvester te maken met het lab waarin Tweety weliswaar de omvang van een kalf heeft gekregen, maar ook het uiterlijk van een bloeddorstig monster. Plotseling is Sylvester de prooi en wordt daarbij voortdurend opgeslorkt en weer uitgekotst, want Tweety is tenslotte vegetariër.

Sylvester and Tweety, het spel, is evenals de cartoon leuk: een aangenaam tijdverdrijf om lege momenten te vullen en goed om kinderen koest te houden. Konami heeft met succes een cartoongevoel meegegeven aan deze cartridge. De manier waarop Sylvester ondersteboven in het stof bijt is net zo goed als op televisie. Dit spel kan een ultimate populair spel worden voor iedereen die van humoristische graphics houdt. Erg moeilijk is het niet, maar het is wel zeer onderhoudend, goed verzorgd en biedt een afwisselende mix van platforms en puzzles.
ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	8^5

- ▲ Goede animaties
- ▲ Leuk gepuzzel
- ▲ Grappige actie
- ▼ Beetje makkelijk

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149.95
Fabrikant: Konami

8^3

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

...Folks!"



Je ziet me niet, want ik zie jou niet



Reken maar dat de inspanning beloond zal worden.



Tweety is gemuteerd maar lust nog steeds geen puttycat.

BENEATH A

Eindelijk een adventure waarop ik niets heb aan te merken, gewoon omdat alles dik in orde is; introfilmpje, gameplay, graphics, geluid, bediening, verhaal, alles zit vrijwel perfect in elkaar. En deze keer krijg je aan het einde zelfs een afsluitend filmpje te zien!

CYBERPUNK'S NOT DEAD

Volgens het tekstje op de verpakking van deze CD is Beneath A Steel Sky een science fiction thriller, maar daar klopt niets van. Wat het dan wel is? Een cyberpunk adventure van de eerste orde, dat is het, een spannend en angstaanjagend verhaal over de voortdurende strijd tussen mens en machine, een meeslepende speurtocht die uiteindelijk culmineert in de dood van... Maar ik loop wat op de zaken vooruit, eerst nog iets vertellen over de prachtige manier waarop je het spel wordt binnengeleid.

OOK GOED NA HET INTRO

Het bijzondere aan het intro van dit spel is dat je als speler bijna ongemerkt in het verhaal wordt betrokken. Het begint met een stripverhaal met geluid (dat mij sterk aan de in een vorig nummer besproken CD-ROMIX deed denken), na een paar minuten worden er animaties aan de stilstaande stripbeelden toegevoegd, en eigenlijk zonder dat je iets in de gaten hebt begint het spel -wat me pas opviel toen er na verloop van tijd een pijltje in beeld verscheen. Grote klasse dat er nauwelijks verschil is tussen intro en spel, want zoals de meeste gamers wel weten maken ze tegenwoordig veel te vaak prachtige beginfilmpjes, waarna je bij aanvang van het spel wordt teleurgesteld door veel mindere graphics en het compleet wegvallen van de spanning.

ONTVOERING EN ONGELUK

In het bovengenoemde intro krijg je te zien hoe een jongeman genaamd Fosters (vernoemd naar een biermerk uit de toekomst) door een stelletje gehelmde militairen wordt ontvoerd uit de woestenij die tot die tijd zijn thuis was. De onbekenden nemen Fosters mee in een helicopter en vliegen hem naar Union City, maar voordat hij zijn einddoel bereikt stort de helicopter neer. Alleen Fosters overleeft de crash, hij ziet nog kans het identiteitsbewijs van de bevelvoerende officier en een 'circuit board' met daarop de data van robotvriendje Joe mee te nemen voordat toegesnelde bewakers hem alsnog te grazen kunnen nemen. Dan begint het spel.

DOODGAAN EN OPNIEUW BEGINNEN

Aanvankelijk zit je met een heleboel vragen: wie is Fosters eigenlijk? Waarom hebben ze hem ontvoerd? Waar brachten ze hem naartoe? Wat is de bedoeling van het spel en ga zo maar door. De allereerste actie die je moet ondernemen is in ieder geval wel meteen duidelijk, want zodra je Fosters nietsvermoedend een trap laat aflopen wordt hij doodgeschoten door een beveiligingsbeambte. Einde spel. Opnieuw beginnen en de andere kant uitlopen, tot je terechtkomt bij een doodlopende nooduitgang, en ondertussen heb je daarbij zoveel lawaai gemaakt dat die gast met dat pistool je alweer op de hielen zit. Hoe moet je je daaruit in hemelsnaam redden?

KLIK, KLIK, KLIK

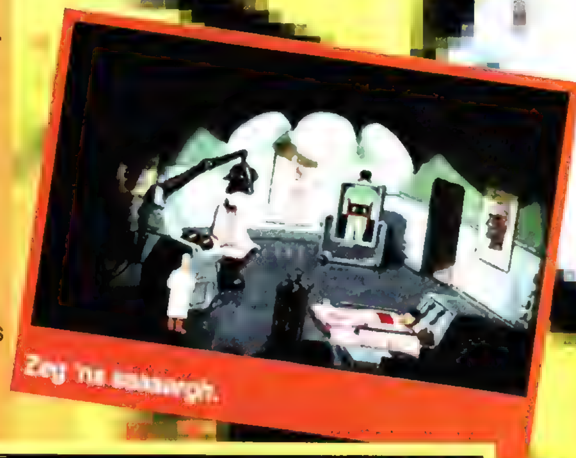
Door flink te schuiven met de muis en niet zuinig te zijn met klikken kun je overal een oplossing voor vinden, want zo zit de bediening van het spel in elkaar. Je schuift met de muis over alle voorwerpen, mensen en dieren die je wel wat lijken en als het bewuste dier of ding op het scherm een naam krijgt dan kun je er iets mee doen, bijvoorbeeld oppakken om bij je verzameling te voegen of het ene ding op het andere ding gebruiken om zo nieuwe voorwerpen te maken. Alles wat je bij je draagt kun je opvragen door eenvoudig de muis naar het bovenste gedeelte van het scherm te schuiven. Dat is het wel zo'n beetje, afgezien van een functietoets om een ander schermpje te activeren waar je kunt saven en instellingen voor het geluid en zo kunt regelen. De bediening is zo simpel dat je bijna zou denken dat het spel zelf dan ook heel simpel is, maar dat is een vergissing.

SNELLER DAN HET BEELD

De stad waarin Fosters terecht is gekomen bestaat uit drie verschillende woon- en werklagen, die elk uit zo'n tien verschillende ruimtes bestaan. In elke ruimte is wel iets te vinden wat je kunt oppakken en bij je verzameling steken, maar meestal moet je zo'n voorwerp in een heel andere kamer in misschien wel een heel andere woonlaag gebruiken. Je loopt dus flink wat af, maar het scheelt een hoop irritatie als je de snelheid van het spel flink opvoert voordat je lange afstanden gaat afleggen. Gewoon een schuifje in het optiescherm naar boven halen en iedereen gaat rennen in plaats van lopen. Hierbij begon



Niet gek zo'n baan.



Zeg 'ns aaaaargh.



Je beste vrienden... in je dromen.



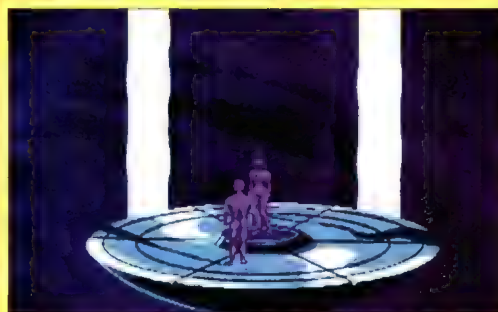
Is er nog wat op televisie?

STEEL SKY

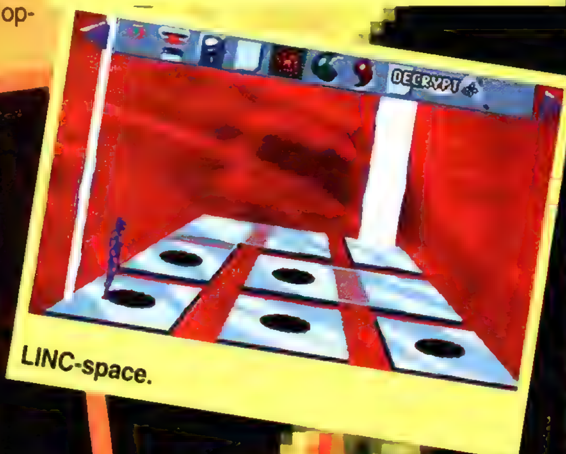
het geluid af en toe wel wat te haperen, blijkbaar ging het beeld soms sneller dan het geluid. De CD-speler probeerde dan weer bij te komen door sommige zinnetjes halverwege af te breken, iets wat ik alleen kon voorkomen door de snelheid op gemiddeld te zetten. Schoonheidsfoutje.

VR RULES

Tijdens je zoektocht door Union City merk je gaandeweg dat er van alles mis is met de uiterlijk zo gelukkige bewoners, en na een aantal gesprekken met loslippige voorbijgangers kom je er stukje bij beetje achter dat er een afschuwelijke gebeurtenis dreigt plaats te vinden, een gebeurtenis die (uiteraard) alleen Fosters kan voorkomen. Deze prijzenswaardige missie brengt Fosters regelmatig in LINC-space, een Virtual Reality-omgeving die wordt beheerd door LINC, oftewel Logical Interneural Connection. Nu is LINC niet bepaald je alledaagse huis-tuin-en-keuken Neurale Netwerk; LINC blijkt zich te bevinden in elke computer die je aan durft te raken, LINC kan deuren naar believen openen en sluiten. LINC is feitelijk degene die het in de stad voor het zeggen heeft. Hoe dat zo gekomen is en wat je daar als Fosters aan kunt doen, zal ik nu niet verklappen maar reken er maar op dat dit spel zich qua verhaal kan meten met de beste cyberpunkverhalen die dit jonge genre tot nu toe heeft opgeleverd.



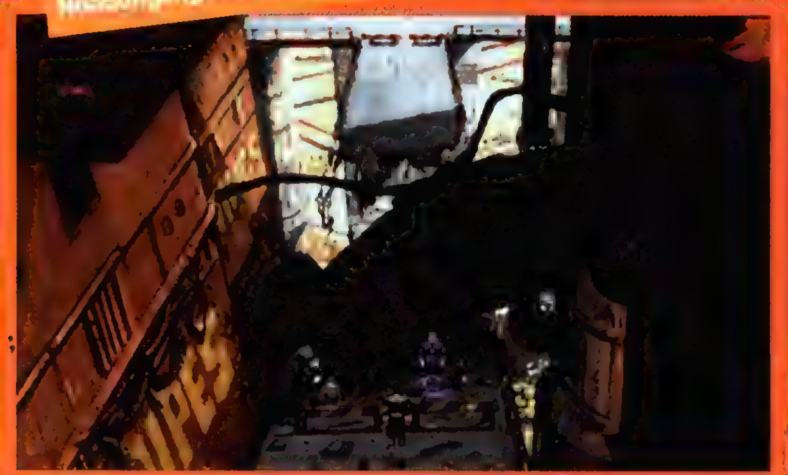
Ze gaan toch niet eh..?



LINC-space.



Woonuitbreiding noemen ze dat.



Foutje.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPELBAARHEID	8⁵

- ▲ Heel goed verhaal
- ▲ Heel simpele bediening
- ▲ Spannend tot het eind
- ▼ Slechte muziek

PC
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Revolution Software/Virgin Interactive Entertainment
Systeemvereisten: 386 PC, 2 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, CD-ROM speler, muis. Geluidskaart sterk aanbevolen.

8⁶

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

Zo nieuwsgierig was ik naar het verloop van dit spel dat ik het non-stop heb gespeeld tot ik het uit had. Aan het einde wachtte mij nog een aangename verrassing, namelijk geen lullige 'Game Over'-mededeling, maar een filmpje dat vergelijkbaar was met het prachtige intro. Geheel in stijl werd ik als speler beloond voor de vele uren die ik inmiddels in het spel had gestoken. Zo wil ik ze vaker zien!



SUPER SLAM DUNK

Om maar meteen met de deur in huis te vallen, ik heb voor Power Unlimited flink wat basketbal-games gereviewd. De standaard werd gezet door NBA Jam en alle andere basketbalsims hadden de ondankbare taak om zich te moeten meten met die niet te evenaren topper. Een onmogelijkheid. Ik stap dus maar af van het vergelijken en stel meteen dat Super Slam Dunk een redelijk goed basketbalspel is.


Magic is King

PAAR MAN MINDER GRAAG

Geen overvloedige toeters en bellen, gewoon lekker dribbelen, passen en dunken. Speciaal aan dit spel is dat, elke keer dat de bal de middelijn passeert de "camera" 180 graden om het speelveld draait, waardoor je dus een andere invalshoek krijgt. Iets wat ik minder aangenaam vind, is dat er weer eens teveel spelers op het veld staan, zodat het spel onoverzichtelijk wordt. Dit is een nadeel van veel teamsport-videogames die zich afspelen op een klein veld. Een ander nadeel is het feit dat je de hele tijd goed in de gaten moet houden welke speler tijdens de defense actief is. Belachelijk, want tegen de tijd dat je de juiste speler actief hebt, heeft de tegenstander al gescoord. Al met al is Super Slam Dunk een middelmatig basketbalspel. Maar er zit nog een staartje aan.


Jump Shot.


Super Slam Dunk.

Hi, this is Magic

SPELEN TEGEN AIDS

Ik wil jullie aandacht vestigen op de bizar hoge prijs van dit spel, namelijk ƒ 289,-. Je zult denken, wie probeert je nu weer je centjes uit je zak te schudden, maar het zit als volgt. Earvin "Magic" Johnson, een van de beste spelers in de NBA aller tijden, verbond zijn naam aan dit spel en hij staat je tussen de games te woord met goede raad. Magic Johnson heeft AIDS, een dodelijke ziekte die je onder andere kunt oplopen als je niet veilig vrijt (geen condoom gebruikt). Honderd gulden van de aankoopprijs van Super Slam Dunk is bestemd voor een goed doel; het vinden van een medicijn voor het bestrijden van het ongeneeslijke AIDS-virus. Een nobel streven, dat meen ik serieus. Er zit echter een luchtje aan.

WAAROM BETALEN?

Als er een spel wordt verkocht waarvan een deel van de opbrengst wordt aangewend voor een goed doel, mag je op z'n minst verwachten dat je daar in de handleiding over wordt ingelicht. Maar de Amerikaanse fatsoensrakkers reppen met geen woord over de verschrikkelijke ziekte die Magic Johnson onder de leden heeft. Sterker nog, er wordt helemaal niets gezegd over de aanwending van het geld dat jij extra betaalt. Magic Johnson stemde toe om zijn naam te verbinden aan Super Slam Dunk op voorwaarde dat het geld zou worden gebruikt voor het eerder genoemde goede doel. De omzet zal ongetwijfeld in de miljoenen lopen en dat vind ik hartstikke goed. Maar dat de spelfabrikant dit geld van je vraagt zonder daarbij goed uit te leggen waarom het spel zo duur is, vind ik ronduit schandelijk.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	7⁵


Earvin "Magic" Johnson


Opbrengst is voor AIDS-bestrijding


Leugenachtige handleiding

SNES
Prijs: ƒ 289,-
Fabrikant: Virgin

7

Als basketbalspel redelijk goed geslaagd, als fondsenverwerver voor 'n goed doel leuk bedacht, als voorlichtingsproject dat de 'donateurs' waar voor z'n geld biedt volkomen mislukt.

MICHAEL



R E V I E W

Kick Off 3

Er was eens een stad waar de mensen arm waren en het weer schitterend was. Er waren uitgestrekte sloppenwijken en langgerekte, hagelwitte stranden. Voor de jonge mensen van de stad was er weinig te doen, want ze hadden geen geld en videospelletjes kenden ze niet. Om de tijd te doden gingen ze naar het strand waar ze eindeloos voetbalden.

BAL OF BALLETJE

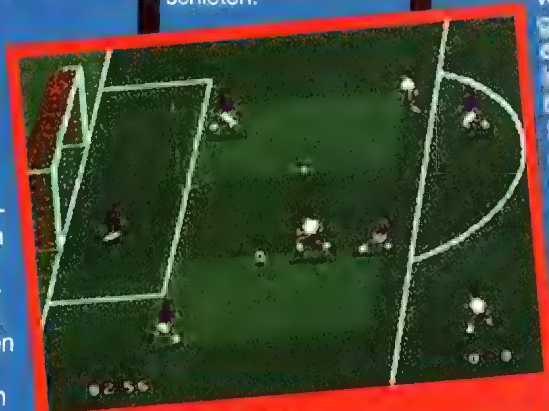
Steevast verzamelden de jongens uit de sloppenheuvels rond Rio de Janeiro zich 's ochtends op de Copacabana, het centrale strand van de stad. Omdat maar één van de jongens een echte leren bal had, nam een aantal voetballers een tennisbal mee. Daarmee speelden ze voetvolleybal tot de echte bal er was en ze hun hoogstandjes konden vertonen voor het wandelende publiek op de boulevard, die direkt grensde aan het strand.

VOETBAL IS RIJKDOM

Regelmatig werden de meest uitmuntende voetballers benaderd door een scout van een vooraanstaande Braziliaanse voetbalclub. Daardoor gingen de overgebleven balkunstenaars nog meer hun best doen en haalden ze nog meer capriolen uit in de hoop dat ze ooit nog eens de armoede te slim af zouden zijn met een profcarrière als voetballer. Voor een aantal van hen werd die droom werkelijkheid en afgelopen zomer werd door hen bewezen dat zij, de goochelaars van de Copacabana, de smaakmakers van het voetbal zijn.

KO3 IS OK

In de beeldschermsportwereld zijn er vele malen pogingen ondernomen om de Braziliaanse balvirtuositeit te evenaren in een videospel. In het afgelopen zomernummer reviewden Adam en ondergetekende een flinke lading voetbalsims. Het enige spel dat echt met kop en schouders boven de andere voetbalspelletjes uitstak, was Kick Off 3 op de Supernes. Ik zeg het nog één keer, K.O. 3 is de Romario onder de voetbalsims. Het is alsof je jarenlang voetvolley gespeeld hebt met sinaasappels en eindelijk met een leren knikker op doel mag schieten.



Schitterende aktie!

SPELERS MET SPECIALITEIT

Snelheid, aktie, taktiek, finesse en techniek, het zit er allemaal in. 32 teams met in totaal 640 verschillende spelers, elk team heeft zijn eigen stijl en op elke plaats staat een speler met een eigen specialiteit en eigen zwakte. Brazilië speelt in K.O. 3 waarheidsgetrouw met twee vrije verdedigers achterin aangevuld door twee opkomende backs. Nederland heeft, net als in het echt, een libero voor de verdediging, een speler die begiftigd is met een zuivere pass en een harde trap.



Fraaie 'bicycle-kick'

Kick Off 3 voor de PC verschilt nauwelijks van de console-variant. Het spel is echt. Sluit je geluidskaart aan op je hi-fi installatie en je waant je in een kolkend stadion. Een ander voordeel van het spelen van dit spel op de PC is de joystick. Met een poortsplit op je gamepoort kan je twee sticks aansluiten, wat een vereiste is om samen te spelen. Kick Off 3 is als een aktie van Romario, [illegible] van spelvreugd. [illegible] Als je Kick Off 3 speelt, ben je er aan!

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ [illegible]
- ▲ Uiterst directe besturing
- ▲ Realistisch
- ▼ Gecompliceerde menu's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,50
Fabrikant: ANCO

8⁶

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited

ZOOL 2

Weten jullie het nog? Nintendo heeft Mario, Sega heeft Sonic, en Amiga heeft Zool. Het verschil: Zool is niet zo eenkennig als zijn collega's wat betreft systeemkeuze, vandaar dat de Ninja uit de N-de dimensie deze keer zonder schaamte zijn nieuwste kunsten vertoont op een PC CD-ROM.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Razendsnel spel
▲ Gevarieerde levels
▲ Vriendin van Zool
▼ Platform
▼ Onlogisch verhaal

PC
Prijs: n.n.b.
Fabrikant: Gremlin
Systeemvereisten: 286 PC, 544 kB RAM, 1 Mb schijfruimte, CD-ROM speler. Geluidskaart en joystick aanbevolen.

7

Snel, sneller, Zool is een typering die hier echt wel op z'n plaats is, maar met evenveel recht kun je stellen: platform, platformer, Zool. Zonde, want Zool heeft veel meer in z'n mars, iets wat je direct zult beamen zodra je de werkelijk prachtige intro-animatie ziet. Conclusie: als platform geslaagd, als nieuw spel dat Zool de faam moet doen toekomen die hij verdient een gemiste kans.

BEN



Uit de weg,sukkel!



Hoezo is kiezen moeilijk?



Gotcha, smerige eend!



Zieke eitjes?

OP AVONTUUR MET ZOOL?

Om maar meteen met de belangrijkste kritiek te komen: desondanks dat Zool 2 alweer een standaard platformspel is, want Zool verdient naar mijn mening veel meer en veel beter dan dat. Zool, de vechtninja met een missie heeft wel dat liefst alles in zich om bijvoorbeeld de hoofdrol te spelen in een uitgebreid adventure, een rol die hem, zeker nu hij gezelschap heeft gekregen van een heuse vriendin, tot grote hoogtes zou kunnen voeren. Maar goed, voorlopig moeten we het weer doen met een platform-Zool.

PLATFORMPARADOX

Met dit platform is iets vreemds aan de hand. Zoals iedereen weet die weleens een platform heeft gespeeld is het de bedoeling om allerlei objecten die je daarop tegenkomt op te pakken dan wel te vernietigen, meestal in ruil voor meer punten of meer energie. Tot zover niets aan de hand. Merkwaardig wordt het eigenlijk pas als je bedenkt wat precies de missie van Zool is: strijden tegen de fantasieloosheid. De platforms zitten namelijk stampvol met allerlei fantasievolle objecten die allemaal verdwijnen nadat Zool er overheen is gegaan. Wat uiteindelijk overblijft is een kaal, saai en leeg platform, precies zoals aartsvijand Krool dat graag ziet dus. Daarmee lijkt Zool precies het tegengestelde te bereiken van wat hij eigenlijk wil, namelijk van de wereld een mooiere, meer fantastische plaats te maken. Bemoeiziek? Ik dacht van niet: het platform-concept is door en door beproefd, als speler mag je dan toch minstens verwachten dat het bijbehorende verhaal logisch verband houdt met de gameplay.

BIJNA ALLES OF NIETS

Als platform is dit spel verder evengoed behoorlijk moeilijk, niet in de laatste plaats doordat je minstens een score van 95 procent moet halen, dat wil zeggen dat je zo'n beetje alle voorwerpen die je tegenkomt moet oppakken en vernietigen. Al met al is dat een klus waar je wel even de tijd voor moet nemen want ieder level zit echt stamp- en stampvol met dingen die je moet aanraken en vernietigen. Daarnaast bevat dit spel talloze geheime in- en uitgangen en verborgen bonus-kamers, waarvan je de meeste alleen maar kunt vinden door tegen elke blinde muur aan te knallen die je ziet in de hoop dat er een verborgen ruimte achter ligt.

ZOOL EN ZOOZ

Twee onderdelen van Zool 2 verdienen verder nog een aparte vermelding: het intro en Zooz, de vriendin van Zool. Het introfilmpje laat namelijk een zo mooie geanimeerde driedimensionale Zool zien dat je meteen zin krijgt om een tekenfilm van Zool te gaan zien dan wel een tof adventure met Zool in de hoofdrol te spelen. En dan is er dus nog Zooz, een vrouwelijke ninja met zweep en paardestaart, die minstens even snel en voortvarend is als Zool; de ideale partner voor Zool dus.

DE ZOON VAN ZOOL

Naast Zooz wordt er trouwens op deze CD nog een nieuwe speelfiguur geïntroduceerd, namelijk Zoon. Nee, dat is niet de zoon of dochter van Zool en Zooz, maar een kosmische wonderhond die je tegenkomt als je zo ver bent gevorderd dat je het verborgen bonusspel hebt gevonden.

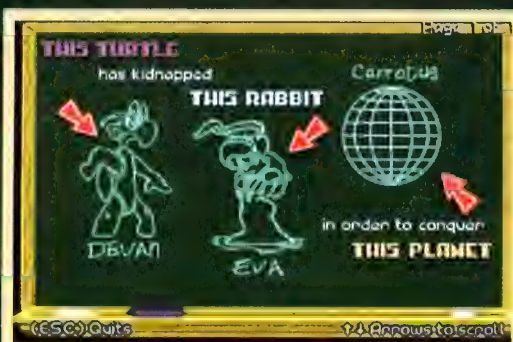
JAZZ JACK RABBIT



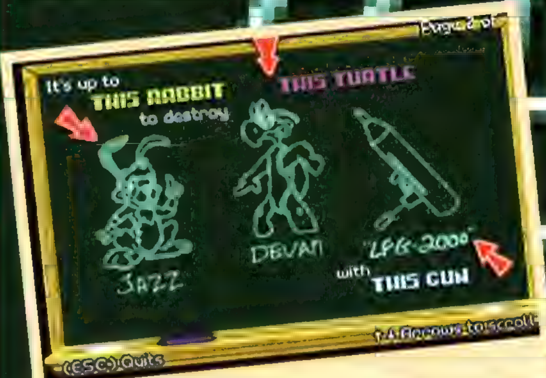
Bij PU-o-logen zal vast een lichtje gaan branden bij het lezen van de titel Jazz Jack Rabbit. Deze platformer is namelijk geprogrammeerd door de geheel uit onze klei getrokken Arjan Brussee, wiens triomfantelijke tronie in PU 5 van dit jaar uitgebreid te bezichtigen was. Het eerste level van zijn spel is gratis en voor niets op de werelwijde computernetwerken te verkrijgen als shareware-spel.

NOPE

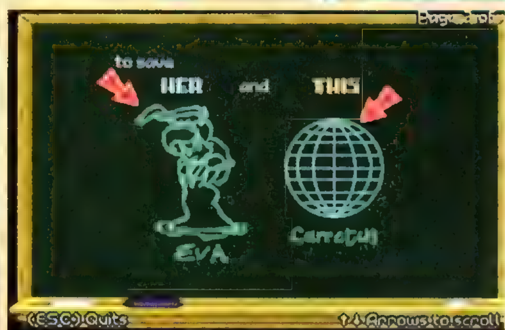
Het verhaal is in twee of drie schoolborden uit te leggen, wat dan ook gebeurt. Prinses Bonne Piece is ontvoerd door Slechte Boef. Ware Toaster-Held Jazz moet van de schurk en zijn handlangers soep maken; schildpaddensoep, want dat zijn de tegenstanders. Op de planeet Diamondus krijgt Jazz tien minuten om z'n gun, met rokende toasterloop, te ledigen op rondstruinend tuig, waarbij de puntenbeloning in de vorm van computerdiskettes aan het firmament hangt. Aan het einde wordt de bodycount in percentages van precisie weergegeven; leuk. Hoe harder Jazz rent, hoe hoger hij kan springen, goede raad is daarbij altijd de vinger op de wapenknop te hebben. In de babykleren van het easy level (in de vierde, moeilijkste variant ben je Rambo Jazz) is het einde van de twee Diamondus levels snel gehaald. Goh, was dat alles?



De studie Jazz Jack Rabbit...



...bestaat uit een simpele cursus...



...in drie stappen.



Een collectie Jazz-actie.

NOPE

Terwijl de toaster tevreden stoom afblaast dient zich een 3D bonuslevel aan, een spurt à la Sonic CD waarbij in twee minuten 30 juwelen gescoord moeten worden, met bij succes een spaarzaam extra leven als beloning. Geen zweet. Wat langzaam. Ik ben inmiddels een vrolijk uurtje verder en verwacht niet meer levels op dit gratis spelletje. Mistake!
De planeet Tubelectric komt in het vizier. Hier wordt duidelijk wat Arjan mij enkele maanden geleden verteld heeft, namelijk dat Sonic zijn favoriete spel is. Jazz floept meteen een buizenstelsel in en wordt alle kanten opgepingpongd. Er is maar ternauwernood tijd om af en toe een worteltje energie mee te pikken, zo ontzettend snel sleurt de actie voort. Komt hier geen einde aan?

NOPE

Geen tijd voor adempauzes, het derde deel van hoofdstuk 1 van Jazz Jack Rabbit begint. De planeet Mediva moet worden veroverd. Geen weg terug meer. Ik speel bij het rottige geluid van de PC speakers -bij de configuwattemus van de Soundblaster Pro of zoiets stort Ben's 486 in elkaar van ellende, zo moppert hij- dus ik hoor niet meer dan lade eighties muziekdeuntjes. Toch stoort het niet in de lekker snelle gameplay. Er wacht nog ergens in m'n gesavede game een eindbaas en in de complete versie staan zo'n 36 lollen levels te wachten, met een stuk of zes eindbazen en evenzovele geheime werelden. Dit betekent dat zich op het nietzige schijfje, dat deze gratis wereld van Jazz Jack Rabbit herbergt, ook nog een geheime wereld verschuilt. Tof: effe Arjan bellen om te vragen waar die zit.

Ook al is het een Sonic kloon, het is wel een perfecte nabootsing en het is één van de zeldzame goeie platformers voor de PC. Tevens is het een zeer goedverzorgd spel waarbij de humor zeker niet wordt geschuwd. Nee, die Arjan verdient minstens tien pond complimenten.

ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	6.5
ORIGINALITEIT	7.0
SPEELBAARHEID	8.0

- ▲ Snel spel
- ▲ Cool konijn
- ▲ Groot
- ▼ Slechte ondersteuning geluidskaarten

PC
Shareware-versie: gratis
Fabrikant: Epic
Systeemvereisten: 386 PC, 1 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte. Joystick of Gravis Gamepad aanbevolen

74



MADD

Maddog McGree is weer terug, deze keer is hij op zoek naar goud. Wie o wie kan hem tegenhouden? Jij misschien?

Maddog II is een actie-adventure waarbij de speler op zoek gaat naar goud. De zoektocht leidt hem of haar door het Wilde Westen, waar bandieten en gemene indianen je het leven zuur maken. Gelukkig heb je met het oog daarop meerdere levens tot je beschikking. Volgens de makers is Maddog II de langste interactieve slag die ooit gefilmd is. Ja, gefilmd want bij dit spel is gebruik gemaakt van echte opnames; een technisch hoogstandje dus, hoewel het geheel er naar mijn smaak nog veel te gebitmapped uitziet. Maar evengoed ziet het er beter uit dan sommige Sega-spellen waarbij ook met videobeelden is gewerkt.

Het spel was van origine een arcade-spel en daar word je aan herinnerd door de doodgraver die je vertelt dat je meer geld in de machine had moeten gooien. Verder verschijnen er af en toe om schijnbaar zinloze redenen bandieten in beeld die je uitdagen voor een duel. Dit duelleren lijkt niet bij het verhaal te passen en is blijkbaar alleen bedoeld om eerder "dood" te zijn, wat mij weer sterk doet denken aan een geldverslindende machine in een ranzig speelhol.

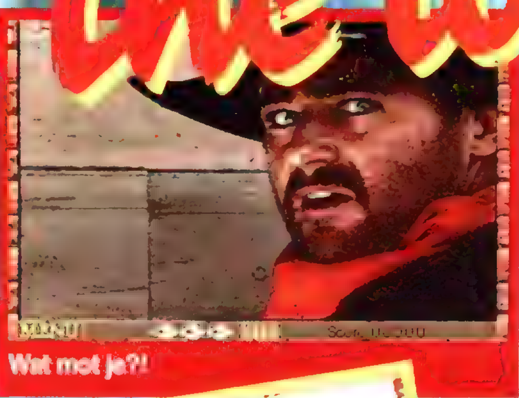
Je speelt Maddog met behulp van een tweeknoppige muis, waarbij de linker knop gebruikt wordt om je tegenstanders naar Kingdom Come te blazen en de rechter om te herladen, dit laatste lukt alleen als je rechtsonder in het veld staat. Via een revolver-icoon kun je op de slechterikken schieten en in het hoofdmenu komen. Daar kun je kiezen uit drie levels: het Whimp, het Easy en het Hard level. De levels verschillen eigenlijk alleen in snelheid en zijn verder hetzelfde. In het hoofdmenu zitten ook de opties saven en laden en de continue optie die je kunt gebruikt als pauzeknop maar ook om verder te spelen na het saven en laden van het spel.

Het saven en laden zijn bij Maddog een verhaal apart, je kunt namelijk alleen het laatst gespeelde gedeelte saven, maar niet je levens of je kogels. Stel dat je het spel hebt gesaved op een punt waar je drie levens en zes kogels hebt. Je wordt neergeschoten omdat je bijvoorbeeld te langzaam was met het herladen van je revolver. Je verliest dus een leven en laten we zeggen twee kogels. No problemo, je begint gewoon opnieuw vanaf het gedeelte dat je al gesaved had. Wat blijkt? Je gaat wel terug naar het juiste beeld, maar je bent wel een leven en twee kogels kwijt! Blijkbaar hebben de personen die de arcade-versie hebben overgezet naar CD niet altijd even goed opgelet... Om toch een beetje lol te hebben en verder te komen in het spel kun je daarom beter helemaal opnieuw beginnen als je wordt neergelegd.

Het spel begint met een uitnodiging van een koetsier die je in zwaar Yankee-accent uitnodigt om het verloren goud te vinden en je te meten met Maddog. Een wilde rit waarbij je de gelegenheid krijgt om te oefenen in het raak schieten brengt je bij een zeer onfortuinlijke goudzoeker die in het bezit is van de helft van een schatkaart. Doorboord met pijlen vertelt hij met brekende stem dat de andere helft van de schatkaart bij de priester van de missiepost ligt. Na je nog even gewaarschuwd te hebben dat Maddog geen lekkertje is, sterft hij. Terwijl je je afvraagt of je hem zal begraven of hem zal laten liggen als voer voor de gieren verschijnen de eerste onverlaten. Nadat je deze allemaal een paar kilo's zwaarder hebt gemaakt met het lood dat je in hun schurkenlichamen pompt, neemt de koetsier je mee naar het dorp. Ook daar zal je moeten schieten voor je leven.

Niet veel later kom je aan bij de missiepost met bijbehorende priester. Eindelijk kun je in het bezit komen van de andere helft van de kaart. Nu denk je misschien dat pries-

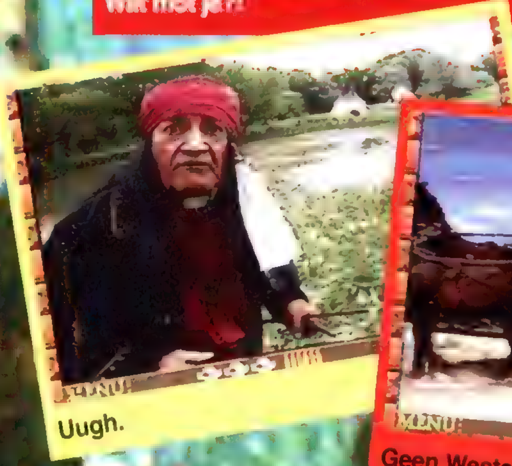
OG II The lost Gold



Wat mot je?!



Yippeeyaahoooh!


Uugh.

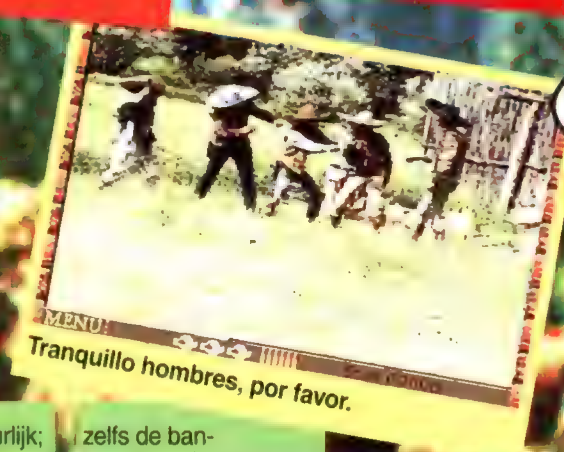


Geen Western zonder koets.


De Dood is overal



Slechte tijden, goede tijden.



Tranquillo hombres, por favor.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	5°

- ▲ Mooie videobeelden
- ▲ Simpele bediening
- ▲ Lekker korte handleiding
- ▼ Oerstom verhaal

PC-CD
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant:
American Laser Games
Syteemvereisten: PC 386-16, CD-ROM speler, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte

7

ters niet doden maar deze priester is de uitzondering die deze regel bevestigt. Dus je schiet hem snel neer, daarna geeft hij je de kaart en vertelt je dat je zo'n eerlijk persoon bent. Zo speel je het spel verder en ontdek je zowaar een variatie. De verschillende gidsen proberen je via verschillende routes bij het goud te brengen.

Hoewel de makers van dit spel het een adventure noemen, vind ik het weinig avontuurlijk; het is gewoon een ordinaire shoot-out en op zich is daar natuurlijk niets mis mee, maar wel een verrassing als je hoopt je hersens weer eens te laten kraken door het zoeken naar oplossingen. Nee, nadenken is echt niet nodig bij dit spel want zelfs de bandieten en de gemene indianen komen altijd op dezelfde plek tevoorschijn, dus word je neergeschoten dan weet je de volgende keer dat iemand dat probeert precies op welke plek je je revolvertje alvast kunt richten.



ATMOSFEAR

Het video-bordspel

RAPPORT

GRAPHICS	6
GELUID	6²
ORIGINALITEIT	5⁴
SPEELBAARHEID	3¹

▲ Duurt maar 60 minuten

▼ Alleen speelbaar door groepje 12-jarigen

▼ Niet veel variatie in het spel

▼ Wel erg duur

BORDSPEL
Prijs: ƒ 109,-
Fabrikant: Spear's Games

5²

"Zo, jullie willen het spel spelen? Lijkwormen! Als ik spreek, dan stop je en luister je. Als je verzuimt om mijn oproep te beantwoorden met 'Jawel, poortwachter' dan word je bestraft! Gehoorzaam mij, de poortwachter, en je nachtmerrie duurt maar een uur!"

Atmosfear kan best een leuk spel zijn, tenminste, als de spelers tenminste serieus, fantasierijk en snel van begrip zijn. Dat houdt dus in dat je het niet snel met je familie zult spelen. Een ander probleem is die akelige poortwachter zelf. Hij onderbreekt je om de paar minuten en dan is er amper een beurt voorbij. Vreemd genoeg gaat hij er ook steeds vanuit dat je Atmosfear voor de eerste keer speelt. Misschien zijn er nog geen mensen geweest die het vaker speelden? Kortom, het grootste voordeel van Atmosfear is dat het hoogstens één uur duurt.

EDWARD



TV IN HET ZICHT

Als je de doos van Atmosfear openmaakt, dan weet je al meteen dat dit niet zomaar een gewoon spelletje is. Het grootste verschil met andere bordspellen is dat er een videoband bij zit, die je ook daadwerkelijk moet gebruiken. Stel de TV en speeltafel dus zo op, dat je tijdens het spel de TV goed kunt zien. Op de video leidt de poortwachter de voortgang en hij zal je regelmatig onderbreken om een van de spelers iets speciaals te laten doen (iemand verbannen naar een zwart gat of een beurt laten overslaan, bijvoorbeeld).

Het bord is behoorlijk simpel vormgegeven. Er moeten drie pakken kaarten (kans, noodlot en tijd) worden neergelegd. Ook moeten de 'sleutels' op een plaats liggen waar ze makkelijk vandaan gepakt kunnen worden, want als je alle sleutels hebt verzameld, dan mag je naar het midden van het bord om te kijken of ergste jouw nachtmerrie daar voor je klaarligt of dat je gewonnen hebt.

DOOR-DRAAIEN

"Stop! Wie heeft de volgende beurt? Geef antwoord, lijkworm!" Hij zal z'n moeder bedoelen. Het is dus verboden om tijdens het spel de video door te spoelen of stop te zetten. Hij moet doordraaien en zijn zestig minuten volmaken. Dan heeft de poortwachter gewonnen. Als je voor die tijd precies in het midden terecht komt en daar de nachtmerrie van een andere speler vindt, dan heb jij gewonnen!

M'N OMA

Halverwege kom je een leuke opdracht van de poortwachter tegen waarbij je precies je eigen leeftijd moet gooien. Je mag zoveel dobbelstenen gooien als je wilt, maar als je niet precies gooit, dan moet je overnieuw beginnen. Natuurlijk was mijn oma het slachtoffer... Ze hebben dus geen maximum-leeftijd op de doos gezet, maar wel een minimum: 12 jaar. Als we er van uitgaan dat je het spel maar één keertje speelt (op je twaalfde dus), dan kan ik je aanraden dat dan ook als maximum leeftijd te gebruiken.

DRAGON'S LAIR 2

De beste interactieve tekenfilm ooit, Dragon's Lair, krijgt een vervolg genaamd Dragon's Lair 2 (hoe kan het ook anders). Gelukkig is er ook nagedacht over een subtitel: The Time Warp. Dragon's Lair 2 is net als zijn voorganger een (mee)slepend avontuur waarbij prachtige animaties, mooie tekeningen en een roestvrijstalen reactievermogen centraal staan. Aan mij de eer om als eerste Nederlander de half-klaar versie van Time Warp te spelen!

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9⁴
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁵


Ziet er prachtig uit


Betere controls dan vorige versie


Hebben we eerder gezien

CD-I
Prijs: n.n.b.
Fabrikant:
Philips Interactive Media

8¹

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

Tja, ik blijf het mooi vinden! Zoiets kan ook alleen maar op de CD-i speler. Prachtige snelle graphics en (deze keer) goede controls zorgden de afgelopen nachten voor spannende avonden in Villa Bjørn! Er is dan ook maar één conclusie mogelijk: Space Ace en Dragon's Lair 1 fanaten zullen weer in de buidel moeten tasten!

BJØRN



MAMA IS BOOS

Weer is Daphny (zo heet ze toch, ik heb geen handleiding) gekidnapped door een boze slechterik. Hij heeft gedreigd om het mooie meisje een ring te laten dragen waardoor ze oud en lelijk zal worden! De moeder van Daphny ziet daar de humor niet van in en geeft mij de schuld. Snel ontwijk ik haar deegroller en pannenset en duik door de deur de tuin in. Mijn paard staat al te trappelen van ongeduld en terwijl ik met mijn zwaard de pannen ontwijk zie ik een bekende brug voor me met enge slangen eronder. Ha! Een ezel stoot zich geen twee... Hap! Weg held. Opnieuw proberen dus. Ok, na de brug ren ik het kasteel binnen en sla met mijn zwaard een draak zijn hersens in. Via een nis in de muur beland ik in een diepe put (hee, ligt daar geen pijl en boog?). Snel spring ik van steen tot steen naar beneden, een tienkoppige slang ontwijkend...


Moeder is niet geamuseerd!


Bekende brug uit Dragon's Lair 1.


Nonchalant plet ik een draak.


Held voelt zich niet zo lekker.

ANIMATIES

Eerder deed ik een review van Space Ace, een produkt van dezelfde fabrikant en een spel dat alleen qua tekeningen en verhaallijn verschilt van Lair. De animaties in Dragon's Lair 2 zijn net zo verbluffend als die van Space Ace, behalve dat de CD-i speler soms wat moeite had met het decoderen van het gecomprimeerde beeld, zodat fouten in de vorm van grove blokkerige graphics extra opvielen. Maar ja, het gaat hier om een testversie van het spel, dus waarschijnlijk wordt dit probleem in de uiteindelijke versie wel verholpen.

HELDENBENODIGDHEDEN

Komt je bekend voor? Denk het niet! Het verhaal is anders, maar de aktie niet. Mijn missie staat in mijn hoofd gegrift en verder heb ik alleen een joypad, een FMV-cartridge en een snelle reactie nodig. Philips zorgde voor de eerste twee, en ruim een jaar PU-en zorgde voor het laatste.

RAIDEN

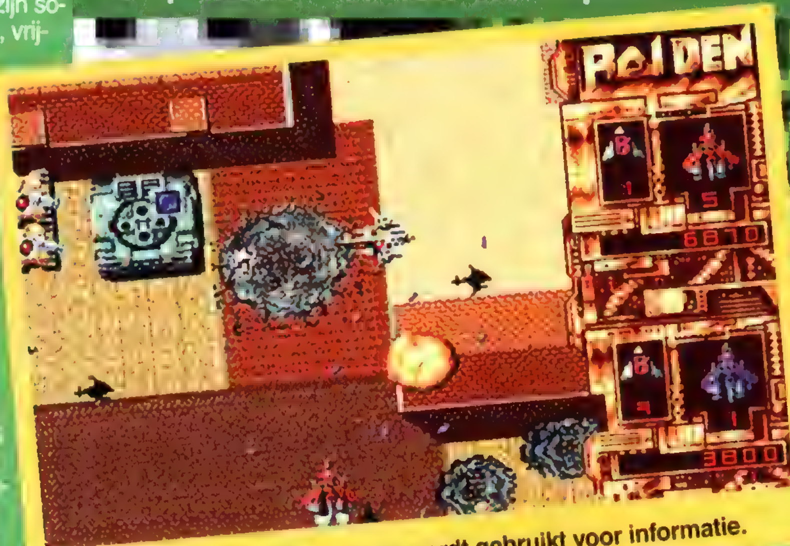
Het lijkt wel of Atari alleen maar schietspellen ontwikkelt voor de Jaguar. Vorige maand hadden we Cybermorph en Wolfenstein 3D en nu dus Raiden. En bij de andere Jaguar-spellen die inmiddels zijn verschenen, zitten dan ook nog Crescent Galaxy en Tempest 2000. Inderdaad, twee schietspellen.

GROTE BROER

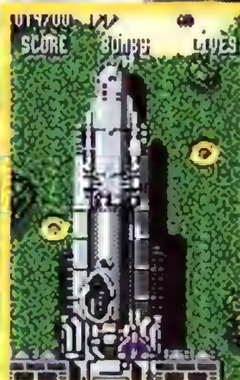
Het grootste probleem van Raiden is dat het een perfecte conversie is van de speelhalautomaat. Dat lijkt een beetje tegenstrijdig, maar wat ik er mee bedoel is dat de speelautomaat eigenlijk niet zo'n geweldig spel was. En omdat de Jaguarversie vrijwel identiek is, heeft je dus ook de mindere goede punten van z'n grote broer overgenomen. Het achtergrondverhaal van Raiden is er weer typisch een uit de serie 'dertien in een dozijn'. Buitenaardse wezens proberen de aarde te veroveren, waar hebben we dat toch eerder gehoord? De verdediging van de aarde is ook al niet meer wat het is geweest, want het lot van de planeet blijkt op de schouders te rusten van één enkele piloot (of twee als je met z'n tweeën speelt). Gelukkig beschikken de aardse piloten over betere wapens dan de invasiemacht en over een flink arsenaal bommen om complete schermen op te blazen.

GETRAINDE DUIM

In totaal zijn er acht verticaal scrollende levels met aan het eind steeds een gigantische baas. De vijanden bevinden zich zowel in de lucht als op de grond en de ontploffingen waarmee je hun munitiedepots, bazooka's en tanks opblaast, zijn indrukwekkend. De kleurrijke en gedetailleerde graphics zijn sowieso niet slecht, vrijwel hetzelfde als de speelhal eigenlijk. Enige uitdaging wordt trouwens niet van je verwacht, wel een getrainde duim om constant te blijven vuren. Behalve extra wapens kun je onderweg diverse power-up's verdienen, die je bijvoorbeeld tijdelijk onkwetsbaar maken of je een krachtiger wapen geven (zoals double- en triple-shot). Wat er dan toch mis is met dit spel? Nou, om te beginnen is Raiden door het grote aantal continues (acht stuks) te makkelijk. Een ander nadeel is dat je vliegtuig nogal langzaam wordt als er veel gebeurt op het scherm. Bovendien wordt een te groot deel van het scherm (bijna een kwart) gebruikt voor informatie over het aantal levens en dergelijke. Overigens was dat in de speelhal ook al het geval, dus aan de conversie ligt het niet. Er mankeerde gewoon al wat aan het origineel en Atari heeft dat klakkeloos overgenomen.



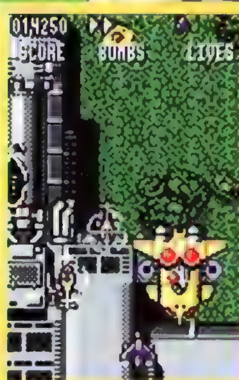
Een te groot deel van het scherm wordt gebruikt voor informatie.



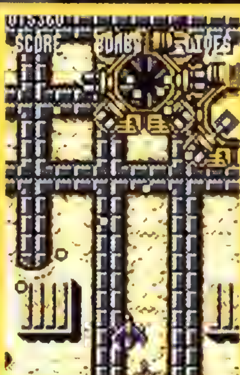
Het lot van de planeet rust op jouw schouders.



Een getrainde duim is nodig om constant te blijven vuren.



Behalve extra wapens kun je onderweg diverse power-up's verdienen.



Luchtafweergeschut in volle aktie.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Perfecte speelhalconversie
- ▲ Veel aktie. Mooie ontploffingen
- ▼ Niet erg origineel
- ▼ Te langzaam bewegende sprites

JAGUAR
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Atari

6⁵

Hoewel het op zich een redelijk spel is, kon Raiden me toch niet lang boeien. De conversie van speelhal naar 64-bit computer is op zich prima gelukt, maar van een 64-bit schietspel verwacht je gewoon meer. Met twee spelers is het trouwens best te doen, want dan kun je lekker bonussen voor elkaars neus wegkapen. Als je in je eentje speelt, gaat het echter snel vervelen en de traagheid van de sprites als het wat drukker wordt op het scherm, helpt dan ook niet echt.

RENÉ



EEUWIG LEVEN

Wanneer geven we nou eens complete oplossingen van spellen? Deze vraag wordt ons de laatste tijd zo vaak gesteld dat we het niet langer kunnen verantwoorden om deze harkunnen tewens van PC-avonturiers onvervuld te laten. Tot nu toe gebruikten we voor onszelf altijd het argument dat een complete oplossing zoveel ruimte kost dat dit ten koste gaat van al die andere (kleine) tips en truuks, die ook meestal zeer de moeite waard zijn. De oplossing voor dit dilemma was zo simpel dat we het waarschijnlijk om die reden tot nu toe over het hoofd hebben gezien: gewoon af en toe een complete oplossing geven, en af en toe niet.

Heb je zelf ook een complete oplossing van een leuk spel en wil je die informatie delen met je mede-gamers, stuur dan alles wat je hebt naar ons bekende adres ('gewone' korte tips blijven natuurlijk ook altijd welkom).

POWER UNLIMITED
POSTBUS 0805
1008 AM
AMSTERDAM

Heb je problemen met Nintendo- of Sega-spellen en wil je daar met iemand telefonisch over praten, bel dan eens met de

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490
Sega Megaphone (f1,- p/m)
06 - 34033034

Holland virtua kampioen!

WORLDCUP USA 94
MEGADRIVE

Als Advocaatje naar Leuvense Bart had geluisterd - volgend WK nemen we een Belgische bondcoach - was het als volgt gegaan:

Holland-België
YHK5V-G TTSPVY6J3
Holland-Marokko
YHKZ5V-G
TTYTGG8PZS7G
Holland-Nigeria
YHKZ5V-G
TTYT9*TT4VGTV2M
Holland-Brazilië
YHKZ 5V-GTTYT G*TT
4YCT 6VZ4P
finale
Holland-Argentinië
YHKZ 5V-6 TTYT
6*TT4YCTHGTRXTR-C



Tip van de Maand

STUNT RACE FX
SNES

Soms is iemand gewoon de rest van gamend Nederland te vlug af, bereikt zijn verse tip de redaktieburelen het eerst en blijkt, ook al is de tip niet geniaal en dergelijke, het toch de meest sexy info die ons bereikt heeft. De winnaar deze maand is Marcel (nee, niet die; dat nooit) uit Kwintsheul die ons verraste met een nog onbekende Stunt Race FX tip. Wanneer er haast geen 'boost' meer onder de knop zit, moet je tegen het Starwing bord in de bocht aanrijden, maar vlak voor de crash springen. Er komt nu een StarWing vliegtuig voor je vliegen die een boost naar beneden gooit.
En nog één: als je L en R en Select tegelijk ingedrukt houdt als je aan het racen bent, krijg je een andere baan. Dit lukt ook in de bonusronde.

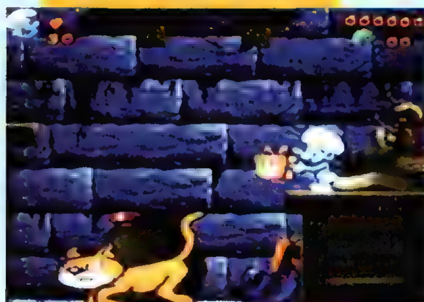


EEUWIG

VERBORGEN SPELER

SMURFEN
NES
Sue-Lyn uit Overijse (B) heeft het voor elkaar gesmurfd

MOVES



EASY :
Act 4 - RCRD
Act 8 - DNLV

MEDIUM
Act 4 - HDLS
Act 8 - RBNG

HARD
Act 4 - LBRT
Act 8 - ZYDR

SUPER STREET-FIGHTER II
SNES

Om Akuma, een niet zichtbare speler, te krijgen mag je, volgens Stijn uit Oosterhout, niet meer dan drie ronden verliezen voordat je de laatste baas in de ogen kijkt.

Wesley stuurde enkele dodelijke combo's voor wanneer je naar links kijkt:

DEE JAY
Carnival Hook Kick
Hou L ingedrukt, dan R,L,R + schop

CAMMY
Spin Drive Smasher
Neer, links neer, naar links, neer, links neer + schop

RYU
Vacuum Hurricane Punch
Neer, links neer, naar links, neer, links neer, naar links + dreun

KEN
Vollest Dragon Punch
Naar links, neer, links neer, naar links, neer, links neer + dreun

GUILE
Double Somersault Kick
Rechts neer, links neer, rechts neer, links boven + schop

ZANGIEF
Final Atomic Buster
2x 360 graden + Dreun

BALROG
Jackhammer UpperCut
Hou L ingedrukt, dan R,L,R + dreun

SAGAT
Tiger Genocide
Neer, links neer, naar links, neer, links neer + dreun

FEI LONG
Grand Blazing-Flame Punch
Neer, links neer, naar links, neer, links neer, naar links + dreun

T. HAWK
Double Typhoon
2 x 360 graden + dreun

BLANKA
Grand Shave Roll
Hou L ingedrukt, dan R,L,R +dreun

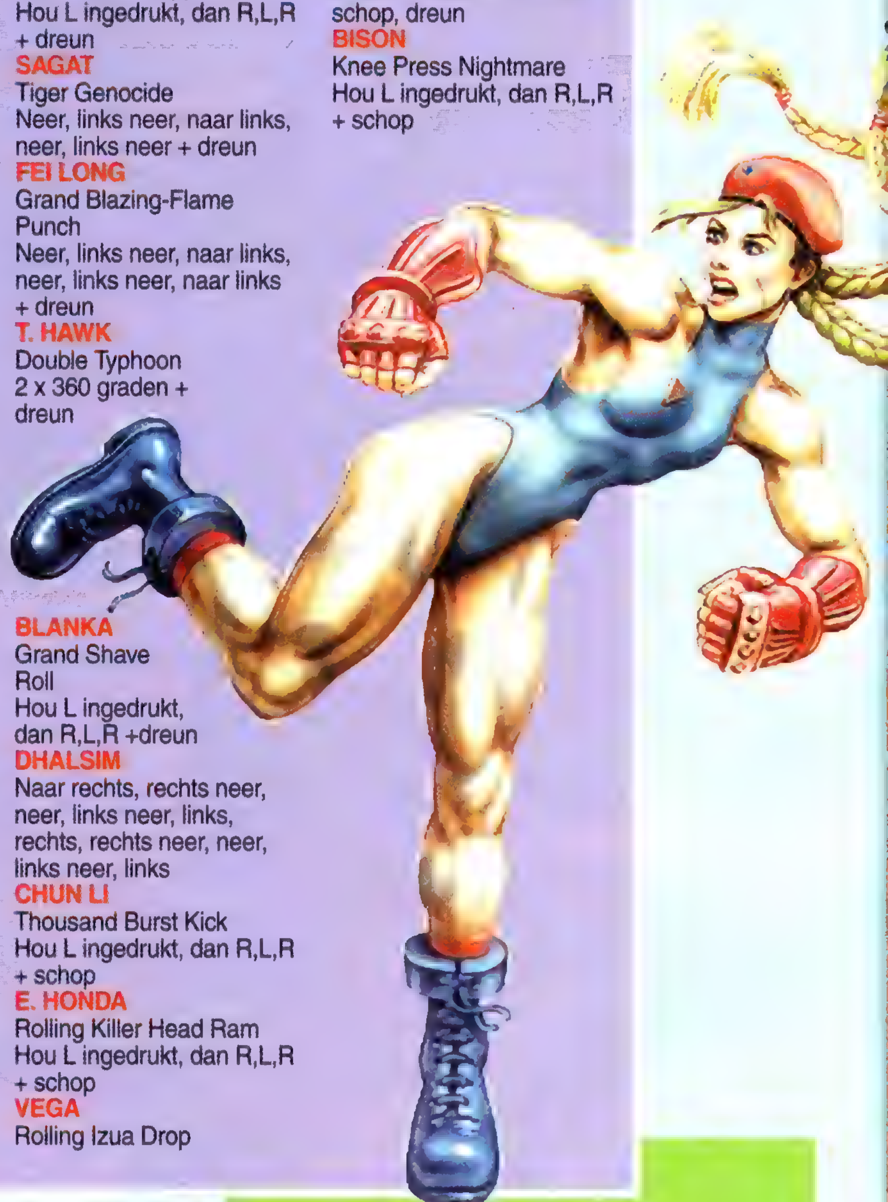
DHALSIM
Naar rechts, rechts neer, neer, links neer, links, rechts, rechts neer, neer, links neer, links

CHUN LI
Thousand Burst Kick
Hou L ingedrukt, dan R,L,R + schop

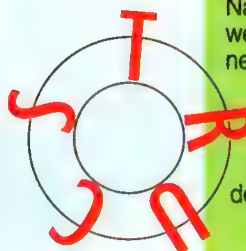
E. HONDA
Rolling Killer Head Ram
Hou L ingedrukt, dan R,L,R + schop

VEGA
Rolling Izua Drop
Rechts neer, links neer, rechts neer, links boven + schop, dreun

BISON
Knee Press Nightmare
Hou L ingedrukt, dan R,L,R + schop







MARIO KART
SNES
Nathan uit Nunspeet ontdekt een leukigheidje in de welbekende racer van Mario. Bots in de TimeTrial nergens tegenaan. Rij ook niet de lava, het water of de afgrond in. Wanneer de race klaar is druk je op REPLAY, je zult de kart van alle kanten kunnen bekijken. Druk op Start om de REPLAY te stoppen of wacht tot je 'finished'. Je kunt dan met de L en R knoppen de camera ronddraaien.



Day of the Tentacle

COMPLETE OPLOSSING

Het eerste spel waarvan we een volledige oplossing geven is Day of the Tentacle, en wel omdat vier verschillende lezers (voor zover wij weten onafhankelijk van elkaar) een complete 'walk-through' van dit prachtige adventure naar ons toe stuurden. Hun namen: Leslie uit Eijsden, Simon uit Spijkenisse, Johnny uit Hallaar (B.) en Remi uit Den Dungen. Guys, bedankt! Overigens, zoals bij zoveel adventures zijn er meerdere manieren om tot de oplossing te komen. Dat wil zeggen: de precieze volgorde waarin je dingen doet is niet altijd even belangrijk en vaak zitten er allerlei nutteloze voorwerpen in zo'n spel die er alleen maar inzitten om de spelers te misleiden. Mis je dus in de volgende beschrijving een bepaald voorwerp, dan is de kans groot dat dat bewuste voorwerp niet belangrijk is voor het verdere verloop van het spel.

Avontuur

Day of the Tentacle is een LucasArts adventure dat gaat over een heel vriendelijk tentakeltje dat door het drinken van giftig afval verandert in een ondier met plannen om de wereld te veroveren. Hoagie, Lavern en Bernard, drie eh, mafkezen, worden te hulp geroepen maar dat mislukt volkomen. De Tentakel komt los en daarom zit er voor de vrienden niets anders op dan naar gisteren te reizen om het nog eens te proberen. Maar dat mislukt ook, dat wil zeggen: één gaat er naar de toekomst, één naar het verleden en één naar het heden. Het avontuur begint.



In de hal waarin je bij binnenkomst staat pak je het bordje van het raam, het stukje papier links onderaan en de munt in de telefoon. Open de deur achter de balie. Open de lade van het bureau en pak de fles. Pak ook het bankboek van het bureau, ga naar buiten en open de klok. Rechts hangen de plannen voor een superbatterij, tussen de generator en de sludge machine.

Kauwgum

Schakel over naar Bernard. Loop de trap op en ga de eerste kamer binnen. Sluit de deur en neem de sleutels mee, ga dan terug naar de hal, en ga via de deur links naar buiten. Rechts is een parkeerplaats. Geef de sleutels aan de dief, in ruil krijg je z'n breekijzer. Gebruik dat ding om in de hal de kauwgum van de grond te schrapen. Kauw de kauwgum om de munt eruit te krijgen. Ga dan terug naar de eerste kamer op eenhoog. Met de twee munten in het machientje bij het bed kun je de man uit bed krijgen. Pak de trui en kijk televisie om te weten te komen waar ze diamanten verkopen. Ga naar de volgende kamer en pak de verdwijnende inkt.
Tijd voor Hoagie.

Ga links naar het hotel. Geef de brief die links in de brievenbus zit aan Bernard. Pak nu het speelgoedpistooltje en ga naar de derde kamer. Pak de videoband van de radio, gooi de rechter luidspreker om en zet de radio aan. Er valt vals braaksel van het plafond. Raap dit op en ga naar de volgende etage. Ga de kamer rechts binnen en gebruik de inkt op het postzegelalbum. Pak het boek en de postzegel en geef het boek terug. Haal de hamster uit de kooi en stop 'm in de diepvries die op eenhoog staat. Sloop de snoepautomaat met het breekijzer en neem alle munten mee. Ga naar beneden en loop door de dubbele deur naar binnen. Open het luik tussen de klapdeur en de haard en ga door de klapdeur naar binnen. Pak de vork en de koffiekannen van de tafel en ga door de rechter deur naar binnen. Stop de trui in de wasmachine, stop de munten erin, open de keukenkast rechts en pak de trechter. Ga terug naar de haard en ruil het pistooltje met het geweer op de tafel. Hiermee kun je sigaren aansteken. Maak een praatje met de man en vraag hem om een sigaar. Geef nu de sigaar, de aansteker, het bordje met 'Help Wanted', het boek en de stofzuigerreclame aan Hoagie. Ga naar de tanden, vang ze in het open luik en geef ze ook aan Hoagie. Keer terug naar het lab en geef dokter Fred een beetje cafeïne-vrije koffie. Hij valt in slaap.
Tijd voor Hoagie.

Verpleegster

Ga het gebouw binnen, open de klok en ga erin. Geef de plannen aan Red, grijp de hamer op de werkbank, geef het bordje aan Red en neem de jas die rechts hangt. Ga naar de eerste kamer op eenhoog, duw het bed om en trek aan het koord. De werkster zal komen. Vlug naar buiten en steel de zeep →

Day of the Tentacle

van haar karretje. Ga de derde kamer binnen, neem de wijn van de kist en ga naar de volgende etage. Laat met het boek het paard in slaap vallen en pik zijn tanden. Ga naar binnen, klets wat met de tweeling en verwissel de hamers. In het heden is iets veranderd. Tijd voor Bernard.

Ga op tweehoog door de linker deur. Smijt de verpleegster van de trap, stop de videoband in de video en neem het openen van de brandkast op. Zet de schakelaar dan op lp en speel de opname vertraagd af om de combinatie te bekijken. Open de brandkast, pak het contract en word Hoagie.

Op zolder kun je de verf onder het raam nemen. Zit op het voorste bed, verwissel het matras met dat van het achterste bed en ga daar op zitten. De kat komt. Neem de muis, kruip door het raam en kruip de schoorsteen in. Stop de stofzuigerreclame in de doos. Er verandert iets in de toekomst. Ga door de deur, neem de spaghetti en de olie uit de kast, ga de rechter deur door, pak de emmer en de borstel uit de kast en ga terug naar de vorige kamer. Vul daar de emmer met water en zeep. Ga naar de haard, geef de wijn aan de man in het midden en geef de sigaar en de tanden aan de man rechts. Pak de deken van de grond en leg die op de schoorsteen. Ga naar beneden en pik de gouden veer van de tafel. De mannen komen terug, ga dan naar de tijdmachine en verf de boom links rood. Ga naar binnen en praat met de rechter man. Begin over kersebomen en daag de man uit, zeg dat hij nog geen boom kan omhakken als hij er z'n oma mee moest redden. Hij hakt de boom om. Tijd voor Laverne.

Lachmachine

Maak de bewaker wijs dat je ziek wordt, neem de rechter kaart van de dokter en ga naar buiten. Loop naar voren zodat je gevangen wordt. Zeg tegen de bewaker dat je naar de WC moet. Geef nu de kaart aan Hoagie en het mes aan Bernhard. Word Bernhard.

Kruip in de haard, pak de hendel van de vlaggestok en geef die aan Laverne. Ga weer de schoorsteen in en gebruik het mes op de clown. Pak de lachmachine, geef die aan Laverne. Geef haar ook de vork, het flesje uit de bureaula en het braaksel.

Tijd voor Hoagie.

Geef Laverne de spaghetti en geef de blikopener en de tanden aan het paard.

Geef Bernhard de verf. Ga naar de tweede kamer op eenhoog. Vertel een smoesje en leg de tentakelkaart op de plannen. Er verandert iets in de toekomst. Wordt Laverne.

Ga weer het gebouw binnen en zeg nogmaals dat je ziek bent. Naar buiten en de middelste deur nemen. Ga in de haard en gebruik de hendel met de vlaggestok. Neem de vlag en trek die aan als vermomming. Ga terug de schoorsteen in en vraag de tentakel om een paar naamkaartjes. Neem de deur links en ga rechts naar de trap. Neem de eerste deur, gebruik de blikopener met de tijdcapsule, geef de azijn aan Hoagie en word Hoagie.

Mummie

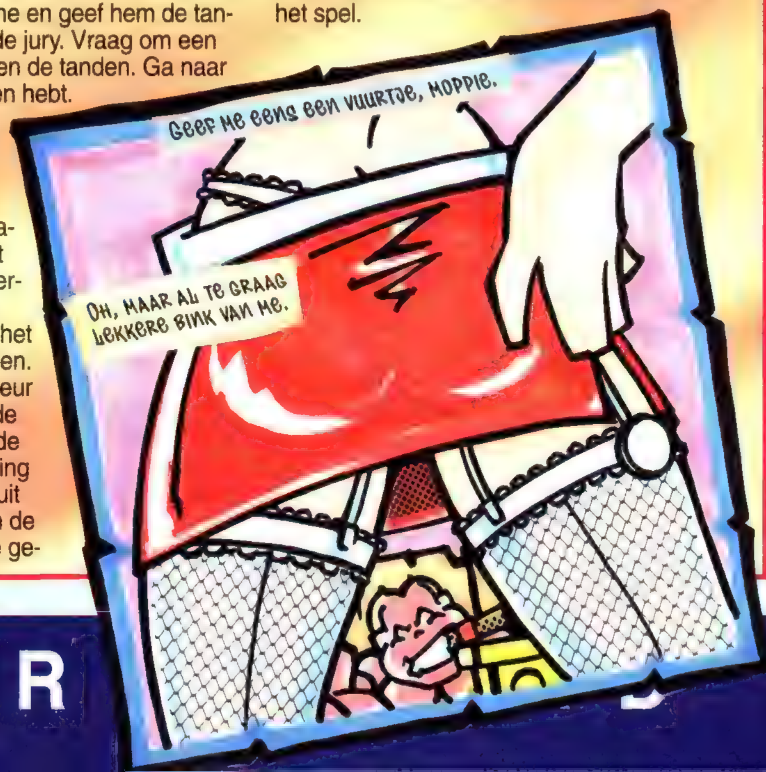
Ga naar Red en geef hem de olie, de veer en de azijn. Neem de batterij van de plank, ga naar buiten en gebruik de borstel met de wagen rechts. Ga naar binnen, naar de derde kamer op eenhoog. Geef je jas af en ga weer naar buiten. Stop de batterij in de vlieger en laat hem op. Zodra de batterij geladen is sluit je die aan op de tijdmachine. Hoagie is klaar voor vertrek. Word Laverne.

Ga naar de tweede kamer, zet de rolschaatsen onder de mummie en geef hem een duwtje. Pak het verlengsnoer van de lamp, ga naar beneden en plak een naamkaartje op. Ga naar de tweede etage, gebruik je braaksel op Harold die naast de mummie zit. Geef de spaghetti aan de mummie en roer het een beetje met de vork. Laat de mummie lachen met de machine en geef hem de tanden. Ga rechts naar de jury. Vraag om een oordeel over de lach en de tanden. Ga naar buiten als je gewonnen hebt.

Rechts kun je het flesje op het hek gebruiken. Ga weg en geef de muis aan de kat. Ga naar de tijdmachine (rechts door het poortje) en sluit het verlengsnoer aan. Steek het andere eind door het raam en ga naar binnen. Neem de middelste deur en neem in de gang de bovenste deur. Geef de bewaker een uitnodiging en zet de elektriciteit uit met de knop links van de deur. Zet de kat bij de gevangenen en ga naar eenhoog. Haal de hamster uit de diepvries, ga naar beneden, neem de middelste en dan de rechter deur en zet de hamster in de microwave. Ga door de deur rechts en haal de trui uit de wasmachine. Geef de trui aan de hamster, open de klok en ga naar binnen. Sluit het verlengsnoer aan op de generator, zet de hamster erin. Haal de hamster met de stofzuiger uit het muizehol, open het luik en pak het bolletje eruit. Zet de hamster terug in de generator en ga naar de tijdmachine. Laverne kan vertrekken. Tijd voor Bernhard.

Bowlingbal

Ga de schoorsteen in, door het raam en neem Fred's touw. Ga door het raam en gebruik het touw met de katrol. Ga naar buiten, bind de mummie vast en schilder hem rood. Ga de schoorsteen door en trek de mummie omhoog. Ga weer door de schoorsteen en het raam. Verwissel Fred met de mummie, bind het touw aan Fred, ga door het raam en trek aan het touw. Stop in het lab de trechter in Fred's mond. Giet er echte koffie in. Praat met hem, zeg dat hij het contract moet tekenen. Jij zal wel met de tentakel afrekenen, zeg dat je hem hebt omgekocht. Fred tekent het contract. Plak er een postzegel op, geef de brief aan Hoagie en zorg dat hij hem in de brievenbus stopt. Pak de telefoon op en bestel een diamant. Nu ga je naar gisteren. Ga uit de eerste kamer en naar de tweede. Als de tentakel je bestraalt ga je de kamer binnen. Kruip door het muizehol en wacht tot je groot bent. Pak de bowlingbal en kegel de tentakels om. Vraag aan de oude paarse tentakel wat hij tegen mensen heeft. Laat hem dan Fred bestralen. Je bent klaar met het spel.



LEVEN



TIP

STREETS OF RAGE 3
MEGADRIVE

Jamel, Danny en Nelson waren onderweg in level 2 en kwamen een boksende kangeroo (Roo) en een robot-clown (Bruce) tegen. Zij schakelden alleen Bruce uit. Roo kon veilig wegrennen. Wanneer je dan later een continue gebruikt kun je ook Roo kiezen.

Maarten, een held uit Zeist, gebruikt simpelweg de levelselect. Selecteer options en druk Start terwijl je boven en B ingedrukt houdt.

Kort

- De ultieme score bij NBA Jam ligt bij 255-0 met initialen XTC en password ZSX1MRW C4KSQSS, zegt Tom uit Gent (B).
- De levelselect voor Kendo Rage op de SNES is bij het titelscherm X, Y, A, B, X, Y, A, B, rapporteert Bob uit meneer Ambacht ons.
- Dampend nieuws van Nico voor een levelselect op de MegaDrive voor Jungle Book. Doe, als Disney verschijnt: Boven, Neer, Boven, Neer, Links, Rechts.
- The Final Test op Star Trek TNG op de SNES van Remco uit Rotterdam: PHT-TNTBV
- Wat Action Replay codes voor dol geluk in Ren & Stimpy op de MegaDrive. Voor eindeloos levens: F0754E6E9 en voor eindeloos energie: F0733E6E9. Aldus stond in Falco's tipboekje.
- De DULLARD-tip van MK levert in Zool op de MegaDrive een extra leven op, zo meldt Kevin uit Schriek (B).

Game Cheaters

DRAGON BALL Z
SNES

Peter uit Tilburg zegt: Houd bij het aanzetten van je SNES R ingedrukt. Wanneer er beeld op het scherm verschijnt moet je snel op Boven, X, Neer, B, L, Y, R, A drukken. Nu kun je twee extra mannetjes kiezen en turbo speed. Bij een Two Player Game moet je 5x omlaag drukken wanneer je een mannetje en een veld hebt gekozen. Je bent dan zo klein als een mier.

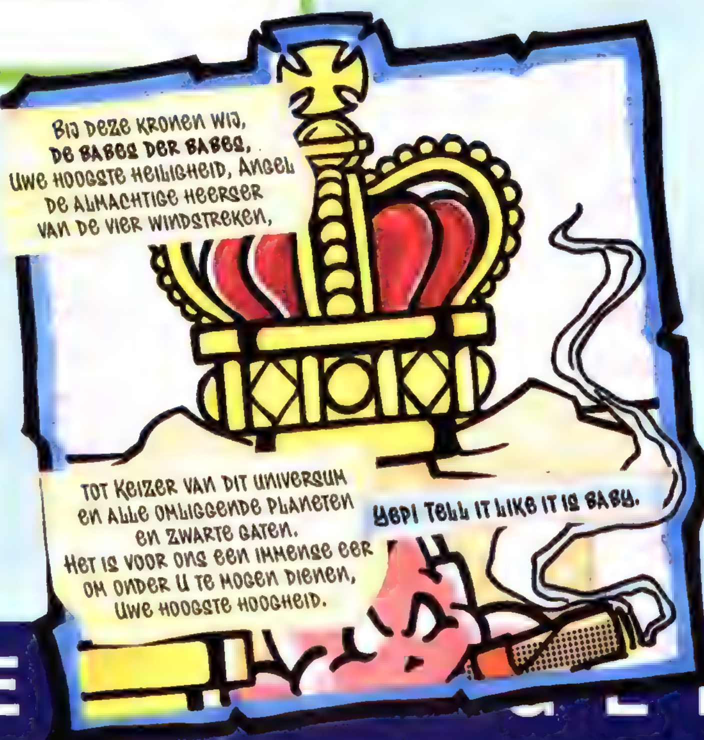
Was het trouwens bekend dat je in dit spel oneindig kunt schieten zonder te laden door A en B vast te houden en kleine stapjes naar voren te nemen? Alex uit Alphen a/d Rijn meldt het maar even.

Geheime gang

HOTEL MARIO
CD-I

Silvia uit Kesteren (yo babe, hoe is het daar?) weet een manier om van stage 6 terug te floepen naar stage 3. Huh? Ga als je in Hotel 1 (Morton's Wooddoor Hysteria) bent naar de bovenste verdieping, loop naar het allerlaatste deurtje rechts, ga de kamer in en Mario wordt door een geheime pijp naar Hotel 3 (Larry's Chillton Hotel) op level 3 gezogen. Goh, Silvia, werd het spel er beter door?





EEUWIG LEVEN

LEVELCODES

SUPER STRIKE EAGLE
SNES

Onze man Danny bericht ons regelmatig van het codefront. Ditmaal leek ons de toegang tot diverse slachtvelden wel aardig.

LIBYA DAY
066F87FH

LIBYA NIGHT
062H869D

GULFWAR DAY
CGGG4724

GULFWAR NIGHT
90B68G8C

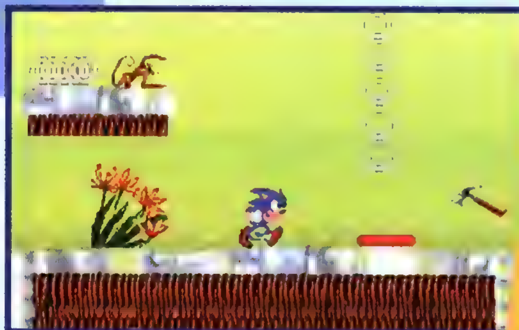
KOREA DAY
057F4902

KOREA NIGHT
HF3H09H8

SONIC OP PC

Rik Uit Oldenzaal is in afwachting van een PC-versie van Sonic. Het is maar zeer de vraag of dat er ooit van zal komen, maar omdat Rik niet langer kon wachten heeft hij alvast wat plaatjes gemaakt van hoe de verschillende levels er volgens hem uit horen te zien. Leuk gedaan, Rik. Groeten van Sonic.





Truuk

MORTAL KOMBAT II
ARCADE

Van David uit B.: win de laatste ronde van de match voor het vraagteken door alleen maar gebruik te maken van de low kick button. Als het goed is moet je nu tegen Jade vechten. Versla Jade in beide ronden door alleen maar gebruik te maken van uppercuts. (Doe dit door een beetje achteruit te gaan zodat Jade een fan gaat gooien en geef haar dan de uppercut). Herhaal dit tot Jade dood is en wacht op Sonya.

ZAPPER
MEGADRIVE

Karim uit Geleen doet een persbericht uitgaan naar ZapperGun gebruikers onder ons. Als je een rode en witte lamp hebt, dan moet je die aan het uiteinde van de loop zetten. Nu schiet je altijd raak. Als de TV aangeeft op welke zender hij staat, dan kun je ook de nummers van de zender gebruiken.





EEUWIG LEVEN

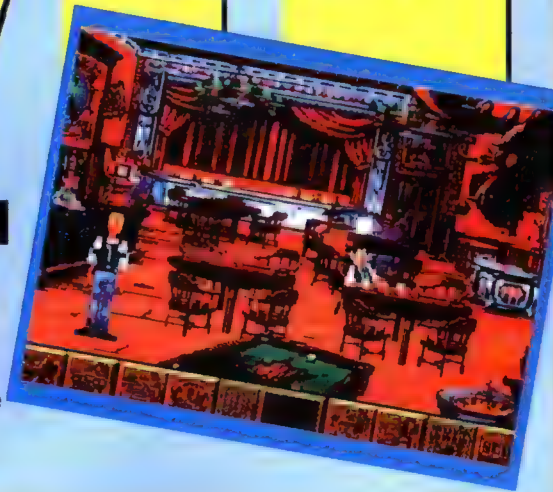
Vraag en antwoord)

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Elke maand selecteert hij weer een groot aantal van jullie vragen voor zijn rubriek en met een beetje mazzel geeft hij nog een zinnig antwoord ook.

MIERENHOOP

Hoe krijg je de Indiaan van de mierenhoop af in het PC-spel Freddy Pharkas, dat wil Nick graag weten. Simpel Nick. Nadat je met hem gepraat hebt, loop je over de brug. Ga enkele schermen naar rechts totdat je bij de Schoolhouse komt. Pak de ladder en ga terug naar de mierenhoop. Gebruik de ladder om Srini van de mierenhoop af te helpen.



BAD COMMAND

Wat doe ik fout??? Please HELP !!!!! Dat schrijft Jurjen uit Arnhem in zijn wanhopige brief over Flashback. Hij las de tip over de PC-versie van dit spel in PU 2, maar toen hij solve.txt more typte, werkte het niet. Het enige dat hij op z'n scherm kreeg was een foutmelding bad command or file name. Dat kan twee dingen betekenen, Jurjen. Probeer om te beginnen maar eens het volgende te typen: MORE SOLVE.TXT. Als het goed is, verschijnt nu de tekst met de oplossing. Lukt het dan nog steeds niet, dan ontbreekt blijkbaar het bestand Solve.txt. Wat daarvan de reden is kan zelfs de Power Prof hier vandaan niet zien, heb je bijvoorbeeld een originele versie van Flashback?



KRANKZINNIG

Mega-byte goeie Power Prof, zo begint ene P. uit Groningen zijn brief. Kijk, dat zijn nou lezers die mijn fantastische werk weten te waarderen. Terecht trouwens, want P. zit vast in het ontzettend moeilijke (behalve voor mij dan) adventure Countdown. Hij wordt zo langzamerhand krankzinnig van het feit dat hij, nadat hij wegrijdt in een auto, steeds weer terechtkomt in het gesticht (maar ja, als je krankzinnig aan het worden bent is dat niet echt gek natuurlijk). Ik geef je hierbij de oplossing en omdat dit spel nogal precies is met de exacte formuleringen doe ik het waar nodig in het Engels: je bent als het goed is weggereden in de blauwe auto. Ga naar McBain mansion. GET KEY (tussen glas rechts van de tafel). LOOK GLASS. MOVE LIGHTSWITCH. MOVE SHIELD. INSERT KEY. LOOK COMPUTER. GET EXPLOSIVE. MOVE BOOKSHELF (rechtermuur). Gebruik nu een explosief voor de safe. GET BOX (van de boekenplank). GET BOX (uit de safe). GET MESSAGE (uit notitieboekje op tafel). Ga je appartement binnen. LOOK PHOTO (op de vloer), LOOK WORK. MOVE PILLOW. GET KEY. USE KEY (op kooi van papegaai). GET COOKIE (van de tafel) en geef het aan papegaai. GET KEY. GET TOOLS. MOVE FLOWER. GET CAD. OPEN DRAWER. TRAVEL. USE CAD. ENTER PASSWORD. READ EMAIL. ANALYZE MESSAGE. Je kunt nu eventueel wat onderzoek doen. Ga naar Rachel Akura. Geef haar de informatie over de Iraqi's. Bied haar geld (500 dollar) en ze geeft je een verdovend middeltje. Ga naar Fontaine. Blijf stilstaan totdat Fontaine bij de vuilnisbak stopt, hij staat dan in oostelijke richting. Gebruik nu de dart op hem.

Praat tegen hem totdat je iets uitvindt over het hoofdkwartier in Athene. Vlieg naar Athene. Ik hoop dat je het vanaf hier weer even zelf kan, anders hoor ik het wel.

IETS MET EEN BRANDWEERPAAL

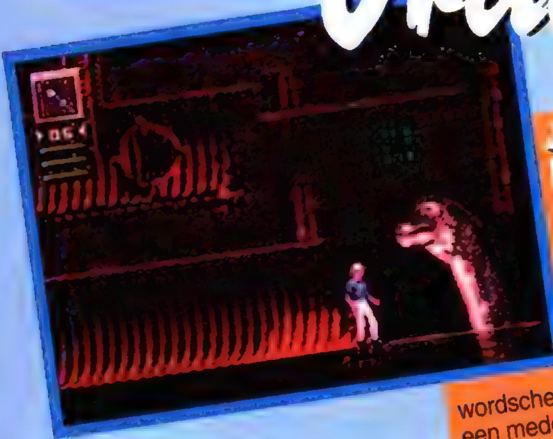
Martijn uit Schalkhaar heeft Bart vs. the Spacemutants voor z'n verjaardag gekregen maar zit hopeloos vast in het eerste level. Sorry Martijn, de vraag over het verven van de luifel is al beantwoord in het allereerste nummer van PU (dat wordt dus nabestellen!). Het had in ieder geval iets met een gereedschapssleutel en een brandweerpaal te maken. Als je toevallig een Action Replay cartridge hebt, kun je natuurlijk altijd nog de volgende codes gebruiken om het spel wat makkelijker te maken:

00C0-1003 (oneindige levens)
00C0-1201 (oneindige verf)
00C3-9E09 (oneindige tijd, maar niet vergeten de Action Replay uit te schakelen aan het eind van het level!)
00C0-1101 (oneindige munten)
00C0-1401 (oneindige raketten)
00C0-1501 (oneindig gereedschap)
00C0-1601 (oneindige sleutels)
00C0-1701 (oneindige magneten)
00C0-1801 (oneindige fluitjes)
00C4-3B00 (Bart gaat moonwalken)

VAAG

Ene J. uit Alkmaar wil graag weten hoe hij Maniac Mansion kan uitspelen op z'n NES. Ja J., dan zul je toch even wat meer informatie moeten geven over waar je vast zit. Je zult begrijpen dat ik geen complete oplossingen ga geven voor spellen. Vind je het gek dat de Nintendo helplijn je ook niet kan helpen?

Vraag en antwoord



JURASSIC NIECK

De passwords die Nieck uit Hilversum vraagt voor de MegaDrive-versie van Jurassic Park hebben we al eerder gegeven (PU 1 van dit jaar), maar ik heb nog wel een andere leuke tip voor je: ga naar het passwordscherm en typ: NYUKNYUK. Er verschijnt nu een mededeling second controller enabled. Start nu een spel en gebruik joypad 2 om allerlei leuke effecten te krijgen. Hou bijvoorbeeld de A-knop ingedrukt voor slow-motion, druk op B voor een power-up en gebruik de cursortoetsen om door muren te lopen.

HELE LIJST

Bas uit Griendtsveen stuurt een hele lijst met spellen waar hij graag wat tips en Action Replay codes voor wil hebben. De meeste spellen zijn trouwens al uitgebreid behandeld in Eeuwig Leven, Bas. Voor Roadrunner heb ik een paar tips voor je gevonden die we nog niet eerder publiceerden. Als het titelscherm verschijnt, druk je de volgende knoppen gelijktijdig in (en hou ze ook ingedrukt): R, Y, Links, Select, Start en X. Je begint het spel nu met 75 levens. En verder heb ik nog de volgende Action Replay codes voor je:

7E1F1E06 (oneindige energie)
7E1F1D20 (oneindige levens)
7E1F1A00 (onkwetsbaar)
7E1F1B7F (onkwetsbaar) (ook als de Action Replay er uit is!)
7E1F8459 (oneindige tijd) (wel even de Action Replay uitzetten bij het eind van het level)
7E1FA601 (eerste vlag gaat automatisch omhoog)

Voor Starwing heb ik er ook nog een paar voor je: je kunt in dit spel je eigen vliegtuig (of dat van je vijanden) op je gemak van alle kanten bekijken. Daar moet je wel eerst wat voor doen: start het spel en haal een Continue door 100% te scoren. Nadat je Airwing uit de lucht wordt gehaald, zie je in het continue-scherm je eigen vliegtuig ronddraaien. Je kunt nu echter ook alle vijanden bekijken door een druk op een willekeurige knop van controller 2. Op controller 1 kun je de volgende functies gebruiken: links en rechts roteren de vijand horizontaal. Omhoog en omlaag doen hetzelfde vertikaal. Met de L-knop zoom je in, met de R-knop uit. De X-knop stopt het roteren en de A-knop vertekent het beeld. De Twinblasters kun je in elk van de drie levels van de planeet Corneria vinden. In het begin van het level staat een aantal bogen. Als je door al deze bogen heenvliegt, verschijnt in de laatste boog een Twinblaster. En tenslotte kun je je Airwing veranderen in een figuur uit het spel: door op het continuescherm op Y en B op controller 2 te drukken. Druk op controller 1 op de knoppen A en X voor wat leuke effecten. Met de Links en Rechts knoppen kun je in- en uitzoomen.

IN ELKAAR GESLAGEN

Kai, Sander, Paul en Immanuel uit Spijkenisse worden constant in elkaar geslagen door een bende motorrijders, althans in het PC-adventure Police Quest 1. En dat terwijl ze met z'n vieren zijn! Ik kan uit jullie brief niet precies opmaken wat jullie fout doen, maar de oplossing is alsvolgt: Loop naar de man met de zwarte jas die aan de bar staat. Typ PLEASE MOVE YOUR MOTORCYCLES. Gebruik nu je nightstick (F10) als ze je in elkaar proberen te slaan. Nadat de mannen de bar verlaten hebben, spreekt het meisje je aan. Typ TALK TO THE GIRL. DO YOU HAVE ANY INFORMATION ABOUT DRUGS? Onthou goed wat ze zegt en ga weer verder patrouilleren. Volgens jullie brief werkt dit echter niet, dus ik heb het vermoeden dat jullie de nightstick niet hebben. Helemaal in het begin van het spel sta je op een gegeven moment bij je patrouillewagen. Je moet hier de VEHICLE SAFETY INSPECTION uitvoeren, zoals in je handleiding beschreven staat. Ga de wagen in, maar typ voordat je weer op F4 drukt eerst LOOK IN THE CAR, GET THE NIGHTSTICK en druk dan pas op F4.



NEEEEEEE!

Neeeeeee, niet weer een Mortal Kombat-vraag! En ja hoor, alweer een die we al eerder beantwoord hebben. Laatste keer, Serreno uit Nieuwegein: Sub-Zero's ijsschot doe je als volgt op de MegaDrive: Omlaag, naar voren, A. Z'n death move is naar voren, omlaag, naar voren, A. Je vraag over wanneer MK II komt beantwoord ik niet eens meer, lees de vorige tig PU's er maar eens op na. En ja hoor, ook je derde vraag is al beantwoord. De sound test in Sonic 3 krijg je namelijk door de level select-cheat uit te voeren die in het juli-augustus nummer van PU stond. Om je niet helemaal teleurgesteld te laten afdruipen, heb ik nog wel even de debug-mode voor je: doe de level select-cheat, maar druk niet op Start om je level te kiezen. Hou in plaats daarvan A ingedrukt en druk tegelijk op Start. Je kunt nu C gebruiken om een voorwerp te plaatsen, B om tussen voorwerpen te schakelen en A om ze te selecteren. Om een gouden Sonic te krijgen, maak je in de debug mode een power-up monitor met een S er op. Spring er op om 50 ringen te krijgen en te veranderen in Super Sonic.

LEVEN

NEO GEO

De eerste Neo Geo-vraag is inmiddels ook gearriveerd in de brievenbus van de Power Prof en is afkomstig van Randy uit Montfort. Hij wil graag weten wat de special moves zijn van John Crawley, Eiji Kisaragi en Lee Lai Long. En ja hoor, de Power Prof heeft dus ook al verstand van Neo Geo-spellen (ik ben zo goed, hè!). De special moves werken trouwens alleen als je Spirit-meter vol is, dus houd eventueel eerst A ingedrukt om hem te laden. Bovendien werkt het pas als je Power-meter op minder dan een derde van het totaal staat. De meter begint te knipperen als het zover is, zodat je weet wanneer je de special moves kunt uitvoeren. Dit zijn ze:
Eiji: links, schuin omlaag links, omlaag, schuin omlaag rechts, rechts, schuin omlaag rechts, omlaag + B.
Lee: omlaag, schuin omlaag links, links, schuin omlaag links, omlaag, schuin omlaag rechts, rechts + A.
John: rechts, links, schuin omlaag links, omlaag, schuin omlaag rechts, rechts + C + B.



HUWELIJKSPROBLEMEN

Belgische Tommy uit Gent en Wouter uit Herkenbosch hebben een levensgroot huwelijksprobleem. Althans, hun alter ego Larry heeft dat met zijn kersverse bruid Fawn in het PC-adventure Leisure Suit Larry 1. Fawn wil namelijk eerst een glaasje wijn voordat ze er ook maar over denkt met haar echtgenoot naar bed te gaan. De oplossing is als volgt: ga eerst naar de eerste verdieping, waar je een kapotte telefoon vindt. Controleer hier eerst je financiële situatie, waarschijnlijk heb je nog maar een paar dollar over. Je hebt echter zo'n 40 dollar nodig, dus moet je eerst een bezoekje brengen aan het casino. Zoek een telefoon die werkt (er is er een voor de deur van de Convenience Store). Beantwoord de telefoon (ANSWER THE PHONE). Bel hier trouwens ook even met Sierra On-Line voor vijf extra punten! Bel nu met Ajax Liquors en bestel wijn. Geef het exacte adres als ze je vragen waar het naar toe moet worden gestuurd: HONEYMOON SUITE AT THE CASINO HOTEL (als je alleen Casino Hotel zegt komt het niet aan). En ik weet dat het verleidelijk is, maar koop de wijn niet in de Convenience Store. Als je het toch wilt proberen, zorg dan dat je het spel eerst hebt gesaved!

En ook Wilco uit Kampen heeft een probleem in dit spel. Hij snapt namelijk niet hoe je de pilletjes moet pakken die Larry vindt bij het rechterraam (nadat je de hamer hebt gevonden in de vuilnisbak). Dat gaat als volgt: ga door het raam naar buiten maar ga nog niet meteen naar links. TIE ROPE TO RAILING. TIE ROPE TO ME. GET PILLS. Je moet echter het raam op de een of andere manier zien te openen, dus BREAK WINDOW WITH HAMMER. GET PILLS. Om naar beneden te komen doe je GO TO FIRE ESCAPE en UNTIE ROPE.

VOOR DE 654.835STE KEER

H.P. uit Nijmegen heeft inmiddels 654.835 keer naar de Power Prof geschreven en heeft nog nooit antwoord gehad. Dat klopt H.P., ik beantwoord namelijk zoals je weet geen brieven van mensen die met knokploegen dreigen. Altijd beleefd blijven! Omdat je echter zo leuk commentaar geeft op Mortal Marcel (hij kan inderdaad niet tekenen) geef ik je voor deze ene keer toch het password voor het laatste bonusleven van Kickle Cubicle: ZMCNIhCf.

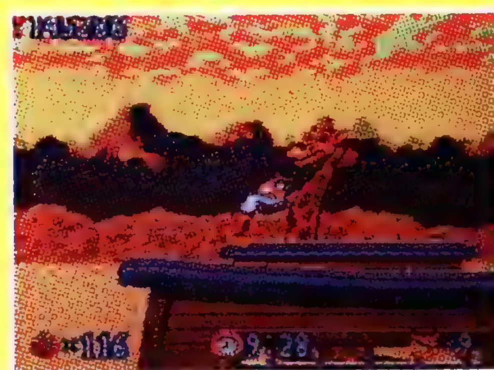
WAT IS DE COMBINATIE?

Saskia uit Diepenveen zit vast in het PC-adventure Larry 3, want ze weet het nummer van de ticket voor de show in het casino niet. Dat nummer kun je opzoeken in de handleiding van het spel, dus ik hoop dat je die hebt. Hetzelfde geldt voor je tweede vraag over de combinatie van het kluisje. De combinatie wordt namelijk gevormd door drie paginanummers uit je handleiding. Een manier om Super Mario Land 1 voor de Game Boy makkelijker te maken heb ik wel voor je, maar daar heb je wel een Action Replay cartridge voor nodig. Met de code 010215DA krijg je namelijk oneindige levens en met 079901DA oneindige tijd.



NIET GELOVEN

Wouter uit Wormer heeft een gerucht gehoord dat de NES en de Game Boy uit de handel genomen gaan worden. Niet geloven, Wouter, vooral de Game Boy is dank zij de Super Game Boy misschien wel weer aan een soort tweede leven begonnen. Nintendo zou in ieder geval wel gek zijn om met de Game Boy te stoppen, daarvoor is er nog veel te veel vraag naar. De NES is een beetje een ander verhaal. Officieel haalt Nintendo hem niet van de markt, maar het is wel duidelijk dat er steeds minder vraag naar is. Op den duur betekent dat ongetwijfeld dat de NES op een gegeven moment niet meer leverbaar is, maar voorlopig is het nog niet zover. En dan je vraag over Turtles 3: the Manhattan Project. Helaas, Konami heeft dat spel niet in de planning staan.



KWIJTGERAAKT

Arme wanhopige Rick uit Middenmeer is z'n passwords voor Bubsy kwijtgeraakt. Je schrijft er alleen niet bij voor welk systeem je ze nodig hebt, Rick.
De passwords voor de MegaDrive-versie stonden in PU nummer 3 van vorig jaar. Op de SNES zijn ze als volgt:
Level 1: JSSCTS
2: CKBGMM
3: SCTWMN
4: MKBRLN
5: LBLNRD
6: JMDKRK
7: STGRTN
8: SBBSHC
9: DBKRRB
10: MSFCTS
11: KMGRBS
12: SLJMBG
13: TGRTVN
14: CCLDSL
15: BTCLMB
16: STCJDH
Als je toevallig een Action Replay hebt, kun je trouwens de code 7E02-0D08 gebruiken voor oneindige levens.

P O W E R S A L E S

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: Megadrive II + Mega CD, compleet met: 2 controlpads, 2 draadloze controlpads, a/v kabel, scartkabel, Microcosm CD, Demo CD (4 games), Road Avenger CD + de 16-bit cassettes: Aladdin, Puggsy, Wiz'n'Liz, Sensible Soccer, NBA Jam, Desert Strike. Nieuwprijs: f 2240,- Nu: f 1250,- (vaste prijs). Tel.: 02152-52275.

T.k.a. 2 te gekke door mij uitgespeelde spellen op Mega-CD: Nighttrap + Ground Zero Texas, ieder f 75,-. Tel.: 03461-2870 (Maartensdijk) vraag naar Guido.

Te ruil: Sega Game Gear met NBA Jam, Mortal Kombat, Tazmania, draagtas, vergrootglas, adapter, car-adapter. Ruilen tegen een SNES + apparatuur en 1-5 spellen. Evt. verkopen voor f 450,-. Tel.: 055-226150 (Apeldoorn).

Voor de Megadrive is te koop of te ruil: Art Alive: f 50,-, Outrun: f 50,-, Splatterhouse 2: f 60,- of ruilen voor B.O.B, Afterburner 2: f 50,- of te ruilen voor Streets of Rage 2, Warpspeed: f 50,- of te ruilen voor Batman, Alasia Dragoon: f 50,- of te ruilen voor Atommic Runner, Buck Rogers: f 50,- of te ruilen voor Bulls vs Lakers, Michael Jackson's Moonwalker f 50,-, Sonic 1: f 50,-. Tel.: 05248-2038, Sigo Koning.

Te koop/te ruil: MD spellen, Chakan (f 79,-), Pitfighter (f 99,-) samen f 170,- of ruilen tegen: Mortal Kombat, Sonic 3 of NBA Jam. Of samen tegen een GameGear spel. Tel.: 04752-3337, Frank.

Te ruil: Mega Drive spellen. Quackshot (Donald Duck), 2 in 1 (Fire shark en Twin hawk), Ex Task Force Harrier, California Games en Sonic I tegen Eternal Champions of Mortal Kombat of tegen een ander gaaf spel. tel.: 04116-77084, Tom (Boxtel).

Te koop voor Mega Drive: Street Fighter II sce f 100,-, Aladdin f 45,-, Tazmania f 45,-, Streets of Rage 2 f 40,-, Sonic 1 f 25,-, Super Thunder Blade f 30,-, Indiana Jones-last crusade f 35,-. Alles bij elkaar f 270,-, alles met doos en boekje. Tel.: 01820-25753, Maarten (Gouda).

Te koop: Mega Drive + 2 pads en Sonic. Winkelwaarde f 299,- mijn prijs f 150,-. Tel.:01720-36531, Jeffrey Zuidema (Alphen a/d Rijn).

Te ruil of te koop voor de Mega Drive: Another World (f 75,-) of te ruil tegen Block Out, Landstalker, Mortal Kombat, Dune 2, X-men, Toejam en Earl 2 of Eternal Champions.

Te koop of te ruil voor het Master System: Paperboy (f 60,-), Back to the Future 2 (f 30,-), The Cybershinobi (f 40,-), Great Golf (f 25,-), Pacmania (f 50,-), Impossible Mission (f 35,-) of te ruil tegen (voor Master System) Klax, Operation Wolf, Prince of Persia, Shinobi, Super Off Road of Sonic Chaos (alles ziet er nog uit als nieuw). Tel.: 071-221367, Arjan).

Te koop: Mega Drive met 5 spellen (o.a. Mickey Mouse, Global Gladiators). Voor f 310,- Tel.: 02977-40407, Ben.

Te koop: Sega Master System 8-bit + 2 controlpads en 5 spellen, bijv.: Sonic 1+2, Mickey Mouse 2, Shinobi en Alex Kidd in Miracle World (ingebouwd) f 350,- of te ruilen tegen een Sega MegaDrive 16-bit met 1 mooi spel, bijv.: Aladdin of X-men. Tel.: 05440-64518.

Te koop: Streets of Rage 2 + handl. voor de Mega Drive (z.g.a.n.) f 75,-. Eventueel inruilbaar voor Fifa International Soccer. Tel.: 020-6596915, Stef. Bel tussen 19.00 en 22.30 uur.

Te koop: Sega Mega Drive incl. 1 joypad + Sonic 1 + Sonic 2 + World of Illusion. Alledrie met gebruiksaanwijzing. Alles net een jaar oud f 200,-. Tel.: 015-143208, Mickael.

Te koop/te ruil Mega Drive spelletjes: Mortal Kombat f 80,-, Streets of Rage 2 f 70,-, Double Header (EA Ice Hockey en John Madden op 1 cassette) f 60,-, Alien Storm f 40,-. Ruilen tegen: F1, Pete Sampras Tennis, Fifa Soccer, Landstalker, Subterrania of Mega Turrican. Tel.: 04746-3971.

Te koop: Game Gear + adapter + Sonic 1 + Columns + convertor (Master System) + Tazmania f 225,-. Tel.: 05202-21469, Matthijs.

Te koop Mega Drive spellen: Might & Magic f 50,-, Sword of Vermillion + hintboek f 65,-. Beide incl. hoes en gebr. aanw. Tel.: 01749-41871.

Te ruil voor de Mega Drive: World of Illusion, Shadow Dancer, The Simpsons, Barts Nightmare, Dynamite Duke, World Cup Italia '90 en The Revenge of Shinobi. Deze wil ik ruilen tegen o.a. Tiny Toons, Wiz 'n Liz, Jungle Strike, Sunset Riders of andere toffe spellen. Tel.: 03404-54731.

Gevraagd: Game Gear + spel. Ik wil er hoogstens f 131,- voor betalen. Tel.: 01140-19719, Dominique.

Te ruil voor de Mega Drive: jouw NBA Jam of Toejam and

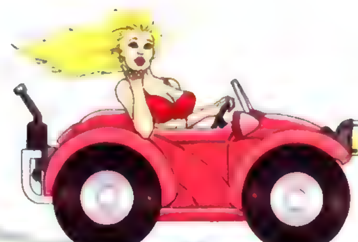
(Advertentie)











Earl in Panic on Funkotron of ander cool spel voor 1 of 2 spellen van mij (o.a. Toejam and Earl, James Bond, Wonderboy in Monsterworld, Centurion, The Feary Tale Adventure, World Cup Italia '90, Columns, Super Hang On). Sven Lentzen, Jerichostraat 19, 6418 ET Heerlen.

Te koop: Sega 8-bit Mastersystem II met ingebouwd Alex Kidd. Plus 3 spellen: Action Fighter, Gauntlet, Olympic Gold + 1 controlpad. Tevens te koop: Sega 16-bit met 2 controlpads + 1 spel: Altered beast. Twee computers + spellen voor de prijs van f 500,-. Koopje, tel.: 05766-3558.

Te koop: 3 spellen voor de Mega Drive. Sonic 1 voor f 50,- Ecco the Dolphin f 75,-, The Terminator f 60,- en 2 joypads f 35,- per stuk. Tel.: 01859-18086.

Te koop gevraagd, spellen voor de Mega Drive: The Lost Vikings, Addams Family, Donald Duck Quackshot, Sonic Spinball, Tazmania, After Burner II, Goofy's Hysterical History Tour, Normy's Beach Babe o Rama, Dune II Battle for Arrakis. Of te ruil tegen: Sonic 2, Altered Beast of James Bond the Duel. Tel.: 055-220535, Daan (Apeldoorn). Bellen na 18.00 uur.

Ik ruil voor de Mega Drive: Strider, The Terminator, Crack Down of mijn 4 in 1 verzamelcasette met Batman, Moonwalker, Thunderforce 3, Fire Shark tegen Sonic 3 of Sonic Spinball. Schrijf naar: Joost Peters, De Meerdammen 15, 5335 LN Alem.

NINTENDO

Te koop: Game Boy + Bodyguard + Adaptor: f 80,- Heianky Alien: f 15,-, Terminator Arcade game: f 35,-, Robocop: f 40,-, Super Hunchback: f 40,-, Asterix: f 55,-. Alle spellen bij elkaar: f 160,-. Alles bij elkaar f 235,- (spellen, Game Boy en toebehoren). Tel.:072-644326, Ruben.

Te koop Game Boy spellen: Super Mario Land 1: f 20,-, Batman: f 20,-, Fortress of Fear: f 20,- (nieuw), Pit Fighter: f 25,-, Alles bij elkaar f 75,-. Met Nederlandse en Engelse handleiding. Tel.: 046-751068, Larry.

Te ruil mijn uitgespeelde Super Mario land 2 tegen Wario land. Met gratis vergrootglas met licht. Tel.: 03418-51625.

Te koop voor de NES: Z.g.a.n. Burai fighter met doos en handleiding. Bijna niet gespeeld f 45,-. Tel.: 02503-30189.

Voor de SNES: Pro Action Replay te koop of te ruil. Te koop voor f 130,- (winkelprijs f 180,-). Ik ruil hem tegen: Batman Returns, Barts Nightmares, Megaman X, Megaman Soccer, Castlevania IV, James Bond junior, Joe & Mac, Rival Turf of Turtles Tournament Fighters. Tel.: 040-440461.

Te koop/te ruil gevraagd voor SNES: Star Wings en Link. Ruilen voor Megaman X of kopen voor f 110,-. Bel 040-523829, Tillon (Eindhoven).

Alleen te ruil! Super R-type of Addams Family 1 voor Prince of Persia of een ander cool spel, de action replay II is ook goed. Tel.: 02503-12067, Guido (liefst omgeving Haarlemmermeer).

Te koop voor Nintendo 8-bit: advantage joystick met Ned. handleiding f 40,-, Shadowgate met Ned. handleiding f 60,-. Samen voor f 80,-. Tel.: 05134-32580, Jeltsen (na 18.00 uur). Als ik moet brengen, alleen in de buurt van Sneek.

Te koop: Game Boy + magnifier + gamelight + bodyguard + gamelinkkabel + accu + acculader (= ook adapter) + 6 spellen (Tetris, Sm 1, Rc Pro-Am, Off Road, Zen, Skate or Die) met boekjes en opbergkoffer. Alles in één koop! Nieuw f 800,-, nu f 400,-. Tel.: 02513-11442.

Te koop of te ruil: Turtles Tournament Fighters (SNES) f 100,-, of ruilen tegen Mario Paint of Zelda 3 voor SNES. Tel.: 01720-36531, Jeffrey Zuidema (Alphen a/d Rijn).

Te koop: Super Nintendo met 2 controllers, Pro Action Replay, FX game converter, Super power pad (=controller) en 7 spellen. Alles kompleet met boekjes enz.. Alles samen voor: f 650,-. Ook los te koop. Tel.: 04749-1950.

Te koop Nintendo met 2 controllers met 7 spellen plus opbergsysteem voor 18 spellen en controldeck. Spellen zijn o.a. Flintstones, Turtles II en Defender of the Crown. Ook los te koop. Samen f 450,-. Tel.: 04906-1272, Michiel Ras.

Te koop: Supernes spellen, Robocop 3 f 90,-, Zelda 3 f 90,- Simcity f 90,-, Street fighter II turbo f 100,-. Tel.: 075-211270.

Te koop: Game Boy met 9 spellen. De spellen zijn: Tetris, SML 1, The hunt for Red October, Spiderman, Prince of Persia, Nemesis, Dragon's Lair, Robocop en Ducktales. Ik doe er wat truuks en codes bij van spellen en oordopjes en een linkkabel. Bij alle spellen (m.u.v. Dragon's Liar) zit nog een doosje en handleiding. Winkelwaarde ca. f 1000,-, mijn prijs f 500,-. Tel.: 023-274741, Diederik.

Te koop: Streetfighter II turbo (SNES), nog niet gebruikt (in plastic dus!) voor maar f 89,-. Interesse? Bel dan 030-947159 , Erik.

Te ruil aangeboden: mijn Super Ghouls 'n Ghosts tegen jouw Mario Paint (evt. betaal ik wat bij). Tel.: 050-268037, ik heb geen vervoer.

Te ruil: het spel Bayou Billy voor het spel Battle Toads (NES) of te koop voor f 75,-. Tel.: 05918-1291, Jonne Ziengs.

Nintendo 8-bit spellen te koop: Solar Jet Man, Rollergames, Worstelen, the Simpsons, Track & Field 2, Turbo Racing, Zelda 1, Duck Tales, Mario en Duck Hunt. Mario en Duck Hunt staan op een spelcassette. Alle spellen f 50,- per stuk, alleen Mario en Duck Hunt f 15,-. Alle spellen samen voor f 350,-. Tel.: 01659-2512, Mischa de Bont. Na 18.00 uur en in de buurt van Brabant.

Te koop SNES spellen: Another World f 30,-, Street Fighter II Turbo f 60,-, Game Genie f 60,-, Bomberman f 50,- , R-Type f 20,-, Super Mario Kart f 50,-, Mario Paint f 40,-, Striker Football f 40,-, Mega-lo-mania f 50,-. Tel.: 02507-16755, Niels.

Te koop/te ruil voor de SNES: Plok (USA, adapter zit er gratis bij) f 70,- eventueel te ruil voor Super Double Dragon. Tel.: 010-4836658, Pijke.

Te ruil: SNES scope (2 mnd. oud) + 6 spellen + handleiding. Te ruil tegen een leuk SNES spel zoals: Fatal Fury, Wolfenstein 3D, Turtles Tournament Fighters, Super Soccer of een ander leuk SNES spel. Tel.: 02244-2208, Johan.

Te koop: Super Nintendo + 2 controllers + Super Mario All Stars + alle doosjes f 250,-. Z.g.a.n. Tel.: 05202-21469, Matthijs.

Te koop/te ruil SNES scope in perfecte staat met handleiding en doos erbij bel: 02271-2526 (NH). Bel na 18.00 uur en vraag naar Erik.

Te koop/te ruil: NES 8-bit + 7 spellen, pistool en 2 controllers. Spellen zijn Mario Land 1-3-4, Turtles I, Radgravity, Metroid, Duckhunt of te ruil voor een SNES of sm drive met 2 of 3 spellen. Prijs f 300,-. Tel.: 02940-11346. Bel rond 18:00 vraag naar Jort.

Te koop of te ruil: complete NES + 15 spellen (o.a. Blue Shadow, Battle Toads, The Flintstones, Asterix, SMB 3 etc.). Winkelprijs f 2000,-. Mijn prijs f 1250,- of ruilen tegen SNES + 8 games (o.a. SF II Turbo, Mortal Kombat, Final Fight). Interesse? Tel.: 08867-3752, na 17.30 uur.

Te ruil voor de Game Boy: Zelda (Link's Awakening) + handleiding. Ruilen tegen Jurassic Park of Double Dragon + handleiding. Tel.: 03211-2088, na 15.30 uur.

Ruilen de Game Boy spellen: Fortress of Fear, Turtles, World

Cup, Paperboy, Dragon's Lair en Race Drivin' (alles met boekje en doosje) tegen een radio ontvanger, Super Mario 2, 3, Turtles 2, 3, Tiny Toons 1, 2, Raging Fighter, Nigel Mansell, Lamborghini Diablo of andere leuke spellen. Over 2 tegen 1 spel kan gepraat worden. Tel.: 04492-4507 (Zuid-Limburg).

Te koop voor de NES: Bayou Billy and A Boy and his Blob. Per stuk f 35,-, 2 voor 60,- met doosje en boekje. Tel.: 02290-36976, Alexander (Hoorn).

Te ruil voor de SNES: Mortal Kombat, Super Tennis, Zelda III. Ruilen tegen: Starwing, Super Soccer of ander spel of te koop voor f 75,- per stuk. Ook te ruil voor de Game Boy: Kid Icarus, Rolan's Curse, Final Fantasy 2. Twee van deze tegen Zelda (Game Boy) of te koop voor f 30,- per stuk. Tel.: 020-6437048, Olivier (Amstelveen).

Te koop gevraagd spellen voor de SNES, o.a.: Yoshi's Safari, Robocop 3, Addams Family, Aladdin, Bubsy, Goof Troop, Cool Spot, The Flintstones, Tazmania, Mr. Nutz, NBA Jam, Mario and the Time Machine. Tel.: 055-216988, Apeldoorn. Bellen na 17.30 uur.

Te koop: Kwirk en Metroid II voor de Game Boy. Per stuk f 35,-, samen voor f 65,-. Ook te koop voor NES het spel Bartman meets Radioactive Man voor f 35,-. Tel.: 046-741893, Koen.

Te koop: Super Mario Kart f 100,-, Super Mario World f 60,-, SimCity f 70,-, Scope met 6 spellen. Tel.: 05232-61800, Joran Mulder (Hardenberg).

Te koop of te ruil: Game Boy spel Spanky's Quest f 25,- en Rampart f 25,-. Interesse? Tel.: 08894-20793, Nik (Wijchen).

Te koop: Game Boy + linkkabel + oortelefoon + opbergkoffer + 6 spellen (Kid Icarus, SML 2, Bad 'n Rad Skate or Die, Gargoyles Quest, Tetris, Blades of Steel). Op het Game Boy scherm zitten geen krassen. f 250,-. Tel.: 02979-71977, Mijdrecht.

Te koop: Game Genie f 30,-, Street Gangs (vechtspel) f 30,-, James Bond jr. f 30,-, Track & Field f 30,-, Mario 3 f 30,-, Mario 1/Duck Hunt/zapper vf- 20,-. Voor NES. Tel.: 01682-3604, Marijn. Na 17.00 uur.

Te koop: Game Boy + 16 spellen (o.a. Tiny Toon, WWF, Bart Simpson enz.), auto-adapter, handy boy, cleaning kit, licht + vergrootglas en een protector. Winkelprijs ca f 1500,-. Bij mij f 900,-. Interesse? Tel.: 02993-68143.

Te koop voor SNES: Flashback f 110,-, World League Basketball f 100,-, Turtles Tournament Fighters f 125,-, Super Mario World f 60,-, Pilotwings f 100,-, Super Mario Kart f 110,-. Of ruilen tegen: Secret of Mana, Val d'Isere Championship, World Cup '94 USA. Alle spellen met handleiding en doosje (SMW en Pilotwings alleen met handleiding. Tel.: 02159-14486, Ivar Jepma (Bussum).

Te koop: Game Boy met 13 spellen (o.a. Mario 2, Zelda, Krusty Fun House, Roger Rabbit, Metroid 2) + game light + vergrootglas + protector voor maar f 600,- (winkelwaarde f 1250,-). Tel.: 02979-88107.

Liefst Uithoorn en omstreken, want ik heb geen vervoer.

Wie wil James Bond ruilen voor Aero the Acrobat, the Flintstones, Top Gear, Mario is Missing, Super Adventure Island, Inspector Gadget of Mario Paint (met muis). James Bond is ook te koop. Tel.: 010-4523432, Adriaan.

Te ruil voor Supernes: Tiny Toons, Streetfighter 2, Jurassic Park. Ruilen tegen: Turtles T. Fighting, Equinox, Secret of Mana, Pop'n'Twinbee of Skyblazer (Europees graag). Tel.: (015)-560978 vraag naar Kevin!

Ruilen voor de SNES: Super Mario All Stars tegen Super Castlevania IV of Super Probotector. Tel.: 036-5361078.

Te koop: een SNES + 3 spellen (Super Mario World, Robocop 3, Top Gear). Winkelwaarde f 700,-. Mijn prijs f 350,-. Tel.: 03461-2385, Martijn de Jong (Maartensdijk).

Te ruil: Alien 3 met doosje en handleiding. Tegen: Adventure Island of een ander leuk spel. Tel.: 010-4340555 (vraag naar Petra)

Te koop (dus niet te ruil) voor de Snes: Superscope 6 f 60,- en SF II Turbo f 95,-. Tel.: 05423-811411, vragen naar Gerdo.

Te koop: NES + 2 controllers + 5 spellen; Double Dragon II, Turtles, Adventure Island II, Mario II en Bart Simpson vs the space mutants + koffer voor spellen f 199,-. Of te ruil tegen een tof voetbalspel (het liefst Sensible Soccer) + een vechtspel voor de PC. Tel.: 01846-13606 na 18.00.

Te ruil: Alien 3 voor de Game Boy met doosje en handleiding tegen elk ander leuk Game Boy spel. Tel.: 010-4340555 (vraag naar Petra).

Te koop NES 8-bits spelcomputer met 8 spellen, o.a.: Top Gun, Pro Wrestling, Kung Fu, Mario 1, prijs f 450,-. Bel 04750-18572 Roermond (vraag naar Roy).

Te koop SNES spellen compleet met handleiding en doosje: Super Mario World f70,-, UN Squadron f 90,-, Starwing f 90,-. Tel.: 01823-85189 (na 16.00) vraag naar Leon.

Te koop: Super Mario All Stars f 100,- SNES, 6 maanden oud met handleiding en verpakking. Of te ruil tegen Super Kick Off 3 met bijbetaling. Als je een antwoordapparaat krijgt a.u.b. spreek in, vraag naar Eibe. Ik bel terug. Tel.: 053-338537 (Enschede).

Te ruil: Fatal Fury (Amerikaans), F-zero wil ik ruilen voor Mortal Kombat of andere gave spellen (Fatal Fury eventueel met gratis converter). Ik wil ze ook verkopen voor f 35,- per stuk (samen f 55,-). Ik heb ook een aantal Game Boy spellen die ik wil verkopen voor f 25,- per stuk. Bel 01719-11731 (vraag naar Kees)

Te koop: NES-8 bit met 14 spellen (oa. The Flintstones, Bugs Bunny, Asterix, The legend of Zelda I en II, The Battle of Olympus,...) voor 10000 Bfr. Spellen ook apart te koop. Tel.: 015/248337 (België) vraag naar Filip.

Te koop: Nintendo 8-bit met o.a. adapter, 2 controllers, Double Dragon 2, Turtles 2, Battletoads, Batman Gradius, Paperboy, Castlevania, Super Mario Bros 2. Alles voor f 250,-. Tel.: 055-415888, Erik-Jan.

Wie wil zijn Mario Paint ruilen voor mijn Act Raiser? Tel.: 05202-20758, bellen na 18.00 uur.

Ik heb Bart vs The Juggernauts, Burai-Fighter en Swamp Thing. Ik wil die graag ruilen voor Mega Man 1 (voor op de Game Boy). Tel.: 05202-23637 vraag naar Marcel.

Te ruil, Aladdin (snes) tegen NBA Jam (snes), Fifa international soccer (snes) of Streetfighter II Turbo (snes). Tel.: 03429-3339 (na 5 aug.).

Te koop: Nintendo 8-bit inclusief 2 joysticks + schietpistool + ca. 350 spellen (o.a. F1, Mario 1 en 2, Pinball, Baseball, Tetris, Donkey Kong 1 t/m 4, King Kong, Ninja, Kung Fu, Popeye 1 t/m 3, en veel schietspellen.

P O W E R S A L E S

Alles in één koop voor f 425,-, met 100 spellen f 275,-. Tel.: 03494-59214 (na 19.00 uur).

Te koop/te ruil: NES met 2 controllers, zapper, extra joystick en de spellen: Super Mario Bros 1 en 3, World Cup, Duck Hunt, Skie or Die, A Boy and his Blob, Quantum Fighter, Joe and Mac, Cave Man Ninja. Prijs f 400,- of te ruil voor SNES met de spellen: Mario Kart, Bubsy, NBA Jam. De NES is omgebouwd. Tel.: 05928-12952, Jerry. Bellen na 20.00 uur.

Te ruil voor SNES: Turtles Tournament Fighters tegen jouw Mega Man X, Super Metroid, Skyblazer, Addams Family 2, Mario is Missing of Super Empire Strikes Back. Ik wil hem ook ruilen tegen een Game Boy met minimaal 1 spel (komt op dezelfde prijs neer). Interesse? Tel.: 08385-10382, liefst omgeving Veenendaal.

Te koop: NES met Game Genie, Super Mario 1, 2, 3, Duck Hunt, Rescue Mission, adapter en een aansluitsnoer. Tel.: 013-345226.

Te koop: NES + 3 spellen (Tiny Toons 2, Starwars, Captain Amerika). Alles f 175,-. Game Boy spellen: Mega Man (Dr. Willy's revenge) f 55,-, Tetris f 40,-, Fist of the north star f 50,-, Zelda (Link's awakening) f 65,-. Alle spellen bij elkaar f 200,-. Tel.: 04406-41739, Camiel.

Voor SNES: Starwing 1 mnd. oud, ruilen tegen Secret of Mana, NBA Jam (evt. met bijbetaling) of te koop voor f 90,-. Tel.: 023-335633, Guirec.

Te koop Game Boy spellen: Terminator 2, Double Dragon 2, R-Type en Starhawk. Per stuk f 30,-. Tel.: 01810-17558 (Brielle).

Te koop: Nintendo spelcomputer + 5 spellen. De spellen zijn: Chip 'n Dale, Gremlins 2, Alien 3, Batman -Return of the Joker, Godzilla. Prijs per spel f 75,-. Prijs computer f 100,-. Tel.: 043-647574, Ans Timmermans.

Te koop: SNES + 10 spellen (w.o. Stunt Race FX, Lost Vikings, Mario Kart, Act Raiser en Mario Paint). Alle spellen incl. doos en handleiding + super FX converter voor het spelen van Amerikaanse en Japanse spellen. f 695,-. Tel.: 04498-52811, Sander (Zuid-Limburg).

PC

Te koop PC-spellen: Lemmings I + handl., Indianapolis + handl., SimCity + terrain editor, handl. en orginele doos en SimCity hintboek t.w.v f 35,-. In één koop: f 125,-. Tel.: 05202-19602, Lennard (Kampen).

Te ruil gevraagd: 7th Guest CD-ROM voor Sam en Max Hit the road. Tel.: 02152-52275.

Te koop PC spellen: Maniac Mansion f 30,-, Police Quest 3 f 40,-, SimCity 2000 f 40,-, Jones f 30,-, Civilization f 40,-, Dune f 40,-. Tel.: 02159-45529.

Ruilen: spelletjes voor de PC. Ik zou graag Police Quest, Space Quest of Monkey Island II willen hebben (welke delen maakt niet uit). Voor te ruilen heb ik allerlei spellen, zoals: Kings Quest 1, 4 en 5, Larry, Body Blow, Golden Axe, Monkey Island, Street Fighter II etc. Tel.: 01745-14028, Richard (na 13.00 uur).

Wie heeft voor mij de spellen: Mortal Kombat, Epic Pinball, een mooi basketbalspel en een mooi voetbalspel en het spel Quest for Glory: Shadow of Darkness.Ik heb de spellen: Cannon Fodder, Raptor + cheat voor: Raptor, Dragon's Eye, Civilization. Tel: 05280-70862, Michel.

Spellen te koop of te ruil voor vga/ega-schermen: SF2 f 30, Keen 1/4 f 20, Tetris f 15, Vendetta f 15, California f 20, Princ f 15, Pinball f 18, CD-man f 15, Dave Dangerous f 20. Ook te ruil voor andere spellen. Tel.: 030-714848, Jasper. Spel via post verkrijgbaar.

Te koop of te ruil: Dune 2 f 30,-, Flashback f 25,-, Trolls f 25,-, Jones f 10,-, Day of the Tentacle f 45,-. Of te ruil voor Police Quest 5, Mortal Kombat, Jurassic Park. Tel.: 01140-19719, Dominique.

Te ruil: veel spellen, zoals Civilization, Larry 1 t/m 3, Police Quest 1 + 2, Lemmings, Simcity etc. Deze spellen zijn te ruil voor andere leuke spellen. Tel.: 05708-1066, Roy.

Te ruil gevraagd: Sensible Soccer. Ruilen tegen: Doom, MK, SF2, SC 2000. Tel.: 077-541043.

Te koop of te ruil: Mortal Kombat, SF2, Doom, Trolls, Day of the Tentacle, Sam and Max enz. Gevraagd: Flashback, Sangofighter, Corridor 7 of andere leuke spellen. Tel.: 05121-1519, Jan.

Te koop (f 85,-) of te ruil (tegen Wingcommander 2) Michael Jordan in Flight (PC) in doos + handleiding. Tel. 010-4824914 (bellen na 18.00 uur).

Te koop gevraagd, CD-I spellen: Escape from Cybercity, Link, Zelda, The Palm Springs Open, Hotel Mario. Tel.: 04120-35766.

Spellen te ruil: o.a. Sam & Max, Maniac Mansion 2, Syndicate, Flashback. Tel.: 04458-1615, Gaston.

Te koop/te ruil: Jurassic Park op CD-Rom. Te ruilen tegen andere leuke CD-Rom spellen. Tel.: 076-655814, Joost.

Ik zoek dringend voor de PC: Street Fighter 2 en Asterix. Wie helpt mij verder? Tel.: 01170-53756, Bart de Ruijsscher.

Wie wil er met mij spellen voor de PC ruilen? Ik heb zelf o.a. Doom, Lost Vikings, SimCity 2000, Zool, KGB, Mortal Kombat, Seal Team, Oscar, Pinball Dreams etc. Zelf wil ik graag: Flashback, Street Fighter 2, Pinball Dreams 2, maar andere leuke spellen zijn ook goed. Tel.: 08894-14321, Boyd.

Wie heeft voor mij Street Fighter II en/of Sango Fighter. Over de prijs kan gediscussieerd worden. Interesse? Tel.: 05750-24207, Sjefiek.

Te koop/te ruil: Org. PC-spellen in doos met boekjes. Op diskette: Monkey Isl. 2 f 30,-, Buck Rogers f 30,-, SimCity 200 f 45,-, Martian Memorandum (speech) f 25,-, Escape from Hell f 10,-, Alone in the Dark 2 f 45,-, Kings Quest 6 v f 40,-, X-Wing f 30,-, Inspecteur Banaan (geh. Ned.) f 25,-, Privateer f 25,-, Police Quest 3 + hintboek f 15,-. Alles in 1 koop: norm. f 320,-, nu f 220,-. Op CD-Rom ook compl. Big 100 f 10,-, T.F.X. f 45,-, Stike Com. f 45,-, Interplay 10th Anthology (10 compl. spellen) o.a. Star Trek 25th a., Another World etc. f 45,-, PQ1 f 25,-, S.Q.IV f 25,-, Leg. of Kyrandia f 25,-, H.S. Blues f 20,-, Ultima 6 + w.c. f 20,-. Alles in 1 koop: norm. f 260,-, nu f 200,-. Diskettes + CD-Roms in 1 koop norm. f 480,-, nu f 350,-. Ook ruilen tegen SNES console met 1 controller, zonder spel. Tel.: 0032-36771085 (Essen, België).

COMMODORE

Te koop: Commodore 128 D + groene kleur monitor + toetsenbord + een aantal spellen. Tel.: 05918-1291, Jonne Ziengs.

Te koop gevraagd: Amiga 500. Interesse? Tel.: 045-314358, Roy (Landgraaf).

Te koop 10 spellen voor de Amiga: Fireblaster, Protector, Space Station en Off Shore Warrior voor maar f 25,- per stuk. Trivial Pursuit, Lombard Rally, Defender of Crown, Blood Money, Barbarian en Licence to Kill voor maar f 50,- per stuk. Tel.: 035-831430, Dennis.

Te koop: Amiga 500 + monitor + MS-Dos + geheugenuitbreiding + 2e kickstarter + handleidingen en evt. 50 spellen (spellen f 50,-). Prijs in overleg. Interesse? Bel: 08872-1811, Thijs.

Te koop: Commodore 64 + datarecorder + 200 spelletjes f 100,-. Tel.: 05427-24670, Robin.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
René Janssen, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Edward Laauwen, Rob Mekken,
Laura ten Seldam, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis, Stefan Ammerlaan

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

NOTU **Aangesloten bij Notu**

OP DE SOFA

De term 'gespleten persoonlijkheid' kun je op veel manieren opvatten. Neem nou het geval van 'PU-redacteur'. PU-redacteur is een begrip apart, een soort nieuw fenomeen in de toch al door vakjargon overspoelde mediakliek. PU-redacteur word je ook niet vanzelf. De evolutie die eraan vooraf gaat wordt vooral beïnvloed door de lezers en niet door een professionele houding die gepaard gaat met een oprechte interesse voor het vakgebied.

Tijdens die evolutie ondergaat de PU-redacteur een scheiding met zichzelf en zijn alter ego. Steeds vaker verliest hij het contact met die andere ik, tot het zover is dat deze zijn eigen leven gaat leiden. Een goed voorbeeld is de reactie van de lezers toen ik de, schijnbaar onvergeeflijke, fout beging een zeker spel met kartwagentjes op ongenuanceerde wijze de grond in te recenseren. Later bleek het spel een favoriet onder vooral de jongere lezers en de kritiek op mijn verhaal bleef dan ook niet uit. Door de felle reacties kreeg mijn alter ego een persoonlijkheid en de lezer een relatie met dit alter ego.

Maar daar bleef het niet bij. Op de reacties die werden gepubliceerd, kwamen tegenreacties die de belichaming van mijn alter ego in een stroomversnelling deden belanden. Vergezeld van episodes uit mijn 'leven' - neem Las Vegas, Cammy, het overmatig drankgebruik tijdens Virtua Racing en mijn relatie met Telekids presentatrice Irene Moors - evolueerde mijn alter ego tot wat het nu is: de Bjørn die jullie allemaal kennen.



Het is soms wat onwennig om te zien wat er is geworden van mijn 'papieren persoonlijkheid'. Ik ben er dan ook nog niet helemaal uit met welke van de twee ik me nu het meest identificeer: met de persoon die ik denk dat ik ben of met de persoon die is meegeëvolueerd met de Power Unlimited.

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 26 OKTOBER 1994

DIVERSEN

Te ruil: SF 2 Turbo en Cybernator tegen NBA Jam, Lawnmower Man, Super Air Diver of andere mooie spellen. Voor de Mega Drive: TMHT Tournament Fighters en The Revenge of Shinobi voor Mortal Kombat. Tel.: 05110-73433, René. Liefst omgeving Leeuwarden vanwege vervoer.

Te koop: Neo Geo spellen: Burning Fight voor f 150,- en Riding Hero voor f 100,-. Allebei in perfecte staat + handleiding. Tel.: 04920-15681.

Ik zou graag mijn Sega 16-bit (met o.a. Sonic 2, Fifa Soccer, James Bond, Holyfield Boxing, Aquatic Games en Alex Kidd) ruilen tegen een CD-I met ongeveer 3 of 4 spellen. Interesse? Tel.: 010-4587807, Eldon. Kan niet voor vervoer zorgen (Capelle a/d IJssel).

Te ruil: de oplossingen van Police Quest 2 en 3 (PC) tegen de oplossingen van Larry 1, 2, 3, 5 (PC). Tel.: 045-314358, Roy (Landgraaf).

Te koop voor de Lynx: California Games, Blue Lightning, Electrocop en Slime World (zonder doosje). Per stuk f 30,- Alles in 1 koop f 95,-. Tel.: 02290-36976, Alexander (Hoorn).

Te koop of te ruil: Amiga CD-32 met 25 spellen voor een Mega Drive + Mega CD en spellen of voor f 1300,- te koop. Tel.: 01718-24383, René (Katwijk). Ik heb geen vervoer.

Te koop gevraagd: wie heeft er voor de Atari 2600 nog spelletjes. Het liefst Mario - Ghostbusters - Spiderman. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.: 01830-25448, Thea (na 18.00 uur).

Te koop: NES 8-bit (z.g.a.n.), zapper, 2 controlpads, NES-advantage super joystick + spellen (Mario 1, Duck Hunt, Kick-Off, Double Dragon 2, Wild Gunman, Gumshoe, Home Alone 2). Alles bij elkaar f 200,-. Spellen event. los te koop of te ruil tegen Sega Mega Drive spellen. Tel.: 079-212646, Thomas.

Te koop: Atari Lynx spelcomputer + 6 spellen (Batman Returns, Zarlor Mercenary, Hydra, Gates of Zendocon, Tournament Cyberball, Warbirds) voor f 175,-. Spellen ook apart voor f 20,- per stuk. Tel.: 08365-42297, Marc.

Te koop: Lynx + adapter + het spel Ryger. Alles netjes in doos + (Engelse) handleiding. Ik vraag er f 130,- voor. Tel.: 05700-50634, Sven of Niels.

Te ruil voor de Sega MD de spellen: Sonic I, Sonic 2 (met codes), Fatal Fury, Tazmania, en de 3-in-1 spellen: Streets of rage, The revenge of shinobi, Golden Axe tegen andere toffe spellen. Het liefst heb ik: Sonic Pinball, Mortal Kombat of Street fighter II champion edition. Ik wil het hele systeem plus de spellen ook ruilen tegen een Amiga 500 met 2 joypads of 2 joysticks. Tel.: 053-320305, Daniel (Enschede).

Te koop/te ruil: Game Boy + gamelink + oortelefoontjes + speakertjes + 4 oplaadbare batterijen + oplader + de spellen Wario land, Zelda, Tetris, Mario land 1, Nemesis 2 en Beach volleyball. Ruilen tegen SNES + 1 spel, Mega Drive + 1 spel, Game Gear + 3 spellen of Game Gear + TV adapter. Te koop ca. f 250,-. Tel.: 076-418535 (Breda). Ik kan evt. met de trein naar je toe komen.

Te koop: Supervision + 5 spellen + handleidingen (o.a. Hero Kid, Super Pang, Tasac 2000 etc.) f 200,-. Tel.: 01803-17661, Remco (na 18.00).

Help! Ik zoek de handleiding van Alien Breed. Wie mij die kan sturen kan een van deze spellen kiezen: Prehistorik 2, Commanche Maximum Overkill, Wing Commander of andere spellen. Tel.: 08850-18401, Jeroen (na 16.00 uur).

Te koop: Super Nintendo en Sega 16-bit spellen, div. titels o.a. Super Street Fighter, Mortal Kombat 2, Coolspot enz. Ook nog grote SNES joystick (U.S.A.). Te koop gevr.: Sega Menacer. Bel: 05246-2051.

Te koop/te ruil: Lynx met 3 spellen, adapter en tas. Nieuwprijs f 600,-, nu: f 250,-. Of ruilen tegen een Sega 16-bit met minimaal 2 spellen of tegen minimaal 6 SNES spellen of tegen minimaal 10 Game Gear spellen. Tel.: 03200-49895, Erik.

Te koop/ruilen: Game Boy met adaptor, handy boy (stereogeluid, licht, vergrootglas, joystick en turboknoppen) en 13 spellen. Tel.: 050/623242, Dave (België). Liefst omgeving Knokke-Heist.

Te koop/te ruil: het spel Super Soccer tegen Act Raiser, Alien 3, Dragons Lair of Troddlers. Of te koop voor f 100,-. Tel.: 03407-72575, Rob.

Gezocht: Power Unlimited 1, 3, 4 elk voor f 5,- per stuk + verzendkosten. Ook gezocht: GW-Basic programmeurs om samen spellen te maken en tips uit te wisselen. Bel of schrijf naar: Richel Bilderbeek, Langakkers 2, 6652 ED Druten. Tel.: 08870-13348.

Te koop: Cliff Hanger. Splinternieuw voor f 100,-. Evt. te ruilen voor een ander spel. Tel.: 073-568860.

Te koop: MSX2 NMS 8250 met joystick, veel spelletjes en videotex modem. Alles in één koop: f 275,-. Tel.: 03483-2039, Marije of Pank.

Te koop/te ruil: Sega Mega Drive met 8 spellen (o.a. Sonic 1 + 2, Fatal Fury etc.) voor f 699,- of ruilen tegen Neo Geo met 3 spellen of tegen SNES met 4 spellen. Patrick Rödiger, Theresiastraat 28, 6102 CT Echt (Limburg). Géén telefoon, het liefst mensen uit Limburg.

Te koop of te ruil: NES + 2 controllers + zapper + Super Mario 1 + Duckhunt + Double Dragon 3 + Airwolf + Dragon Ninja. Te koop voor f 269,-. Te ruil voor een Game Gear met min. 4 spellen of Game Gear met een TV tuner en 1 spel. Gameboy + Marioland 1 + Robocop + Tetris voor f 169,- of te ruil voor Game Gear met 1 spel. Tel.: 05430-21724, Herman (Winterswijk). Bellen na 20.00 uur.

Te koop of te ruil: Spellen voor de Mega Drive. Cliffhanger, Alien 3, Sonic 2, Wonderboy V in Monsterland en Last Battle. Kompleet met boekje. En een Master System II met 6 spellen (oa Mortal Kombat, Terminator) + een Game Boy met 4 spellen (oa Kirby's pinballand) kompleet met boekje en doos te ruil voor een Mega Drive of SNES met 1 spel of te koop voor f 300,-. Bel 05712-74113.

Te koop/te ruil: mijn Game Boy met 7 spellen tegen jouw Game Gear met 1 of meer spellen of tegen een Mega Drive met 1 of meer spellen. Winkelprijs van Game Boy en toebehoren f 700,-. Ik wil hem verkopen voor f 300,-. Tel.: 053-769067, Ewoud (Enschede). Geen vervoer mogelijk.

Te koop: Game Boy + accu + game genie + koffertje + 10 spellen (Tiny Toons, Double Dragon 3, Probotector, Turtles 2, Terminator 2, Parodius, Robin Hood, Gremlins 2, Tetris, World Cup). Prijs f 500,- of ruilen tegen Mega Drive II + Mortal Kombat. Tel.: 03417-60608, Frits (ca. 16.30 uur).

Te koop of te ruil: Game Boy met 89 spelletjes (88 in 1), o.a. Spiderman 1, Batman 2, Battle Toads, Tiny Toons, Addams Family, NBA Jam etc. + game licht + vergrootglas + body guard. Ruilen tegen Super Nintendo met meer dan 5 spellen of Game Gear met minstens 6 spellen of kopen voor f 599,-. Tel.: 05750-21410.

Te ruil: Gargolins Quest (GB) tegen: Mortal Kombat, Tazmania, Asterix, Dracula, Battle of Olympus of Terminator 2. Ook te ruil: M1 Abrams Battle Tank (MD) tegen: Mortal Kombat, Fatal Fury, Chuck Rock 2, Robocop 3, SF 2, Klax, Zombies of Sunset Riders. Tel.: 015/210279, Jan Hofmans (Antwerpen, België).

Te koop/te ruil: Sega Master System II met 6 spellen en bijbehorende spullen. f 250,- of ruilen tegen een SNES (hoeven geen spellen bij te zitten). Tel.: 05920-40197, Frederik.

Te koop: Japanse versie van SF 2 Turbo. Prijs f 100,-. Tel.: 02240-98215, Ho-Yin Kong (Schagen).

Te koop: Sega 8-bit + 13 spellen (o.a. Mortal Kombat, Winter Olympics, Wimbledon, Spiderman, Ghostbusters) + pistool + 3D bril. Alles voor f 500,- of ruilen tegen SNES met 3 spellen. Spellen ook los te koop. Ook te koop: Game Boy met 11 spellen (o.a. Mega Man 3 + 4, 82-in-1, 21-in-1 en 32-in-1). Alles voor f 500,- of ruilen tegen Game Gear spellen. Tel.: 04902-42202, Valkenswaard. Ik heb geen vervoer, dus graag zelf komen halen.